

CONSOLES

Grattez ici pour gagner un abonnement. Si l'édito apparaît, c'est perdu.

LES TESTS TARTARES

TOSHINDEN 2 (PS)
STREET FIGHTER ZERO (PS)
MKII (SATURN)
ZERO DIVIDE (PS)

**LES PREMIÈRES
PHOTOS DE KILLER
INSTINCT 2**

CADEAU!
 CYBER WEAPON 2
 ÉPISODE INÉDIT

**DONKEY KONG 2:
POILANT!**

SPÉCIAL SOLUCES
 YOSHI'S ISLAND,
 VIRTUA FIGHTER 2,
 X-MEN, DOOM (PS),
 PREHISTORIK MAN,
 RAYMAN

**M2: TOUT SUR LA
NOUVELLE 64 BITS**

T 6745 - 51 - 32,00 F







SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS DÉFOULER SOUVENT, CHOISISSEZ UNE VICTIME QUI EST FAITE POUR SOUFFRIR.

CASSER UNE GUITARE, C'EST SÛR ÇA LIBÈRE, MAIS TOUS LES JOURS ÇA REVIENT CHER. LE SQUAB EST ÉQUIPÉ DE PNEUS LARGES,
D'UN CHÂSSIS BI-TUBE HYPER RIGIDE, D'UNE FOURCHE TÉLESCOPIQUE INVERSÉE, D'UN BAS DE CAISSE TRAITÉ ANTI-CHOC ET D'UN ANTIVOL BOA
TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHÂSSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.



ANTIVOL INTÉGRÉ



Scooter 50 cm³, dès 14 ans.

Peugeot Motocycles recommande



PEUGEOT



Couverture Consoles+: © Takara 1995

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ACTUA SOCCER (Playstation)	122
AGILE WARRIOR (Playstation)	114
ASSAULT RIGS (Playstation)	118
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 (Playstation)	92
BREATH OF FIRE 2 (Super NES)	96
D (Dining Table (Playstation)	112
DARIUS GAIDEN (Saturn)	98
DEFCON 5 (Playstation)	142
DONKEY KONG COUNTRY 2 (Super Nintendo)	82
DRAGON QUEST VI (Super Famicom)	130
FINAL FIGHT 3 (Super Famicom)	144
GEX (Saturn et Playstation)	140
GUNBIRD (Saturn)	95
HI OCTANE (Saturn)	126
KRAZY IVAN (Playstation)	90
MICKEY MANIA ADVENTURE (Playstation)	104
MOBILE SUIT GUNDAM (Saturn)	133
MORTAL KOMBAT 2 (Saturn)	138
NBA IN THE ZONE (Playstation)	108
PGA TOUR 96 (Playstation)	128
REVERTHION (Playstation)	103
ROAD RASH (Playstation)	136
ROMANCING SAGA 3 (Super Famicom)	124
RUINER PINBALL (Jaguar)	116
STREET FIGHTER ZERO (Playstation)	100
TOTAL NBA '96 (Playstation)	106
TRUE PINBALL (Saturn)	117
TWO-TENKAKU (Playstation)	132
WANGAN DEAD HEAT (Saturn)	120
WORLD ADVANCED WAR (Saturn)	134
ZERO DIVIDE (Playstation)	88

NOUS REMERCIONS

POUR LEUR COLLABORATION

- LES MAGASINS: VIRTUAL QUEST, ESPACE 3, KONCI, ULTIMA, DRAGON'S GAME ET SAMOURAI GAMES.
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN

GRATUIT DANS CONSOLES +

Le manga en couleurs 32 pages "Cyber Weapon Z" n'est complet qu'avec Consoles+, qui ne peut d'ailleurs être vendu séparément... A moins que ce ne soit le contraire.

TROMBINOSCOPE

6

Pire que "Dallas", plus angoissant que "Côte Ouest", la suite de la fantastique épopée de nos vaillants testeurs, toujours à la recherche du Panda.

LE JAPON EN DIRECT

8

anana, véritable machine à produire des scoops, a vu entre autres au Japon Panzer Dragoon 2, King's Field 3. En prime, un dossier complet sur "Ghost in the Shell" et des révélations sur la M2, la future console 64 bits développée par Matsushita.



Avec Donkey Kong Country 2, Nintendo signe l'un de ses plus beaux jeux de plates-formes sur Super Nintendo: musique, graphismes, difficulté, tout est savamment dosé.

TIPS - SPÉCIAL SOLUCES

42

Toute l'équipe de Consoles+ s'est pliée en quatre pour vous offrir des astuces croustillantes sur les meilleurs jeux du moment.

NEWS

62

Ragot, boulot, dodo, tout ce qu'il faut savoir sur la vie mouvementée des clepsydres à hautbois du Guatemala. Consoles+ fait le point.

PREVIEWS

68

Consoles+ vous offre en exclusivité les premières images de Killer Instinct 2 en arcade, et croyez-moi, le jeu risque de déposer un maximum!

ANIMÉ+

74

Quand il ne passe pas ses soirées aux Bains à reluquer les mannequins, le Panda vous parle de "Dragon Pink 3", "Vampire Hunter D." ou encore de "Blackjack". Sacré Panda: tel il est, tel il demeure!

LES TESTS DE CONSOLES+

82

Donkey Kong Country 2 redonne du pep's à la SNIN. Les 32 bits, quant à elles, surfent sur une déferlante de nouveautés: Street Fighter Zero (PS), Toshinden 2 (PS), Mortal Kombat II (Saturn), Krazy Ivan (PS), Darius Gaiden (Saturn)... Attention, baignade dangereuse.

ARCADE

146

Marc, comme à son habitude, a été promener son bas de jogging, son sac de toile Adidas et son huitième vététe dans une des nombreuses salles d'arcade de Paris. Il est revenu en nage, mais heureux d'avoir pu photographier Area 51, le tout nouveau jeu de Time Warner Interactive.

ZE IZ BACK

150

Ze vous propose ce mois-ci votre horoscope 96, signe par signe. Concentre-toi, petit, et avale une gorgée de Killer Juice®, tu en auras besoin.



Plus rapide, plus jouable et disposant d'effets de lumière incroyables, Toshinden 2 sur Playstation est à la hauteur de nos espérances: une franche réussite.

COURRIER

152

Bomboy, tel qu'en lui même, épluche jour après jour vos nombreuses lettres...

SPEEDY

158

La croqueuse de fromage, à défaut d'homme (du moins d'un vrai, un tatoué), et buveuse de Corona, à défaut de Killer Juice®, teste les jeux à la vitesse grand V.

SERVICES+

159

Mangana, toujours à la recherche des meilleures infos, vous livre son rapport d'activité du mois. Toutes les bonnes occasions sont ici et nulle part ailleurs.



En ce début d'année, il est intéressant de faire un premier bilan de la guerre des consoles. Il est clair que Sony a remporté le premier round face à Sega. La Playstation l'a emporté partout, même si c'est en Europe qu'elle a le plus creusé l'écart avec sa concurrente. Cela dit, rien n'est encore joué, la guerre des consoles devrait

redoubler de rage cette année et on peut s'attendre à quelques coups de théâtre. Déjà, il semblerait que la tendance s'inverse actuellement au Japon, où la Saturn reprend du poil de la bête. Il serait très surprenant que l'arrivée des deux petites merveilles que sont Sega Rally et Virtua Fighter 2 ne permette pas à la Saturn de rattraper une partie de son retard. Mais si tout est encore possible, une chose demeure néanmoins certaine: Sony a si brillamment réussi le lancement de sa machine que c'en est fini du monopole de Sega et de Nintendo sur le marché des consoles. Quel que soit le résultat de la guerre acharnée que se livrent les fabricants, il faudra désormais compter avec Sony! Personnellement, j'en suis ravi: la présence de trois intervenants sur le marché du jeu vidéo ne peut que profiter aux consommateurs. Cette concurrence acharnée devrait contribuer à améliorer la qualité des jeux et, qui sait, à une baisse de leur prix (mais là, je rêve peut-être!).

La seconde conclusion que l'on peut tirer du bilan de l'année 95, c'est que les consoles devraient définitivement rester une affaire exclusivement japonaise. En effet, les Américains n'ont pas réussi à concurrencer sérieusement les Japonais dans ce domaine. En dépit de l'avance technique dont elles disposaient lors de leur sortie, ni la Jaguar ni la 3DO ne sont parvenues à s'implanter de manière significative. Atari survit difficilement et semble vouloir se reconvertir dans le développement de jeux PC. Quant à la 3DO, il lui a fallu revendre sa nouvelle technologie à un Japonais pour pouvoir survivre. Exeunt les espoirs des constructeurs américains, les firmes japonaises restent seules en lice. Sega et Sony vont donc continuer à se battre pied à pied, bientôt rejoints par Nintendo, qui sera sans doute un redoutable adversaire. Par la suite, Matsushita devrait prendre part au combat avec la M2, qui risque de faire assez mal. La compétition sera rude, mais quel qu'en soit le résultat, ce sont sans doute les consoleux qui en seront les gagnants!

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

trombino

Suite au pénible incident relaté dans notre Trombino-scope du mois dernier, nous avons reçu beaucoup de lettres et de coups de téléphone de lecteurs consternés. Pour votre soutien moral face à l'absence maintenant fort étrange, voire suspecte, du Panda, merci. Le monde entier nous a téléphoné: la Maison Blanche, aux Etats-Unis (Bill est inquiet), Iséchi Etsu d'un Sopâ landô du Japon, monsieur Amewd Alow du Rwanda, et jusqu'à Dédé Lesgourde, garagiste à Sarcelles... Il est vrai que c'était pour réclamer 500 balles, vu qu'il avait changé l'alternateur de la vieille Ford Diesel de Niico. Mais c'est le geste qui compte.



La rédaction de Consoles+?

Oui.

Ici André Ledroitier, un ami qui vous veut du bien et j'ai une information de la plus haute importance à vous divulguer, étant entendu que ne dévoilerez pas mon identité. Sachez que le Panda est actuellement en train d'enregistrer une émission, avenue de Wagram...

!?!

Tout était bien trop tranquille à la rédaction ce lundi matin. Était-ce le calme qui annonce la tempête? Toujours est-il qu'un coup de téléphone nous réveilla brutalement, tel un pet de mammoth au nez d'une souris, nous ramenant à la terrible réalité.

Chose étrange, l'adresse donnée par notre indic' correspondait au Théâtre de l'Empire, celui-là même dans lequel officie depuis près de trente ans le terrible Jacques Martin! Le moment était grave, et toute l'équipe de Consoles+ se mit à prier pour que le Panda ne fût pas déjà devant les caméras de France 2. Notre image de marque en prendrait un sacré coup.

Doux Jésus, pour cette année 1996, je voudrais plein de cadeaux...

Attends, Jésus, c'est pas le mec en robe rouge avec une barbe blanche?

Ah, OK, c'est le père de Carl Lewis.

Mais qu'est-ce que tu racontes là?

Mais non, crétin, Jésus c'est celui qui bosse toujours avec un short en peau de chèvre et qui nage le 100 mètres en courant sur l'eau.

Dis donc, t'aurais pas abusé de Killer Juice®, toi?

Une fois le douloureux problème des vigiles réglé, nos testeurs pénétrèrent dans l'antre du dragon. Là, ils durent se rendre à l'évidence: l'émission avait débuté et notre ami le Panda se trouvait aux côtés de Jacques Martin.

Le prochain candidat nous vient de Paris. Bonjour mon petit, bienvenue à l'Ecole des Anes. Que vas-tu nous chanter aujourd'hui?

Beuuu... ch'uis pas là pour chanter! D'habitude, dans ton émission, on donne des prix, et pis si c'est bon, tu joues au golf à côté de meufs en maillots de bain!

Ecoute mon petit, tes parents sont dans la salle? Montre-les moi. Y a-t-il quelqu'un dans la salle qui a fait ça?

- Beuuu... vas-y, toi! Puisque je te dis que je veux faire tourner la roue et faire la bise aux meufs. C'est tout, voilà, m'embrouille pas.

Qu'est-ce que tu me fais, Philippe, là? Elles sont où, les gonzzesses? J'vois que des mecs, ici! Qu'est-ce que c'est que ce... Mon portable, vite!

Atterrés par la situation, nos testeurs restèrent sans voix, sauf le Panda...

Photos de J.martin par Nathalie Verges

Comme c'est touchant et drôle mon petit. Mais ici, tu n'es pas chez Philippe Risoli, tu es chez tonton Jacques. Tu es à l'Ecole des Anes, et du dois chanter quelque chose. Nous t'écoutons. Comme il est drôle! Les enfants sont merveilleux...

Ah les p'tites femmes, les p'tites femmes de Pigalleuuuuuu...

Un dimanche matin, avec ma gonzzesse, sur ma mobyletteuuu...

L'avion, l'avion, ça fait lever les yeux, la femme, la femme, ça fait lever la...

J'aurais aimé être un arrrtisteuuuu...

I'm a scatman, ta-ta-ta-la-ta...

Après une négociation éclair mais acharnée, un petit chèque de 1 504,50 francs avait changé de main et le Panda se décida à interpréter une chansonnette dont il a le secret. Cependant, il ne comprenait toujours pas pourquoi Philippe Risoli lui demandait de chanter. Peut-être ce sacré Philippe avait-il abusé du Killer Juice®?

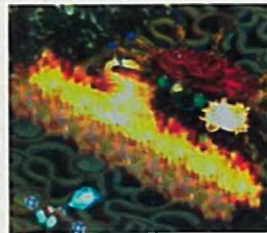
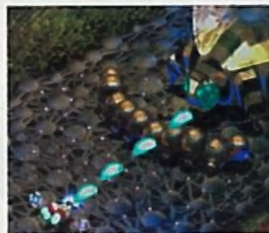
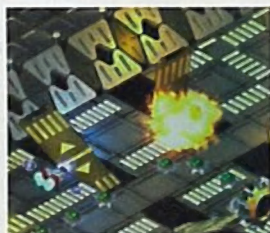
Que va-t-il se passer? Le Panda va-t-il perdre la voix? Jacques Martin va-t-il devenir fou? Ce sont autant de questions qui ne trouveront de réponses que le mois prochain, dans un trombino-scope encore plus surprenant. A très bientôt. Et n'oubliez pas: buvez Killer Juice®!

Vivre dans l'Antarctique est
une partie de plaisir ...

<http://www.ea.com/>

3615 EADIRECT 2-23F/Mn
ELECTRONIC ARTS

... Quand on a survécu
à l'enfer de Viewpoint !



Le célèbre shoot'em up débarque sur
Playstation avec une version explosive.

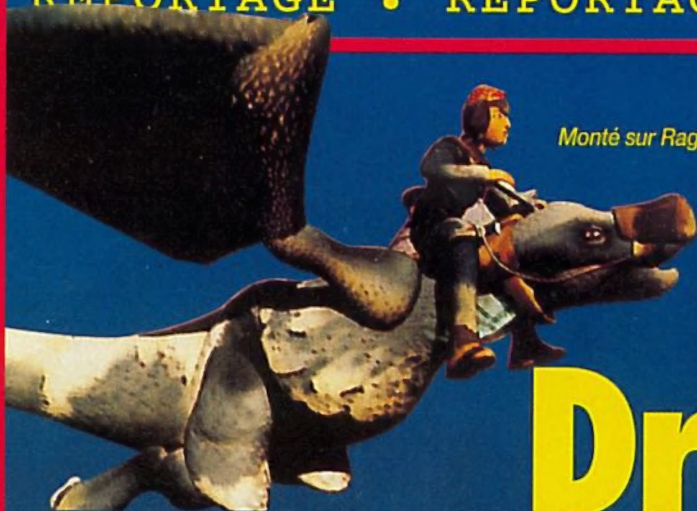
"Viewpoint, un des meilleurs jeux de tir... Toutes les
explosions sont des véritables bijoux." Mégaforce.

"Viewpoint nous revient encore plus beau et plus
impressionnant. Un des meilleurs shoot de la Neo Geo
passe sur 32 bits. Décors superbes." Player One.



Pour obtenir plus d'informations sur Viewpoint, téléphonez au 72 53 25 25 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.
Viewpoint est une marque de American Sammy Corporation. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. "PlayStation" et "PS" sont des marques de Sony Entertainment Inc.





Monté sur Raguy, vous formez une escadrille à vous tout seuls!

Panzer Dragoon II

A côté de la multitude de conversions d'arcade (*Virtua Fighter*, *Virtua Cop*, *VF 2...*) qui ont vu le jour sur Saturn, *Panzer Dragoon* fut en son temps l'un des rares titres originaux et il a connu un franc succès. Sega a compris la leçon, et semble vouloir mettre le paquet sur cette suite.



Vous voilà la cible de l'adversaire. Deux missiles-lasers foncent sur vous, et des projectiles de feu vous interdisent de continuer plus longtemps à "pied".

Retrouvez le style des constructions de l'Empire de l'épisode précédent.

La beauté des décors, l'atmosphère étrange – voire mystique – du jeu, les combats en 3D... tous ces éléments ont contribué à faire de *Panzer Dragoon* un jeu à part, un jeu culte. Sega a bien compris ce statut particulier, et bien qu'il ne s'agisse pas d'un produit tiré de ses succès d'arcade, il semble que le hérisson bleu ait décidé de mettre le paquet sur ce jeu et sur sa promotion.



Les deux tours qui gardent les airs vous interdisent une approche aérienne. Il ne vous reste plus qu'à approcher par la voie terrestre.



Dans une série de défilés encaissés, il vous faudra alterner les galopades terrestres et les balades aériennes.



Galopez au ras du sol pour éviter les projectiles.



Les Home Blue lasers surgissent trois par trois de la gueule de Raguy.

Panzer Dragoon nouvelle mouture porte le numéro "deux" (prononcer "zwei"), mais il ne s'agit en aucun cas de la suite du premier épisode. Le "zwei" signifie qu'il s'agit de l'épisode numéro deux, bien sûr, mais aussi que, cette fois-ci, deux héros sont mis en scène: vous-même et le héros. L'univers, d'inspiration heroic-fantasy/science-fiction, est semblable à celui de la version originale, mais le scénario a été bâti indépendamment du jeu précédent.

Les forêts de l'adversaire sont nombreux. Ils gardent généralement les points de passage obligatoires, les défilés et les lieux stratégiques.



Petit dragon deviendra grand

Comme dans le premier épisode, vous êtes juché sur une monture étrange: un dragon ailé. Le jeu inclut cependant une dimension nouvelle: vous débutez l'aventure en partant du même stade que votre dragon, c'est-à-dire assez jeune puisque vous n'avez que 14 ans. Vous vous nommez Randy Janjak, et allez grandir avec votre compagnon. Au départ, votre monture, Raguy, ne peut voler, et ne se déplace qu'en courant, comme une espèce d'autruche! Puis, peu à peu, ses ailes se développent et il se met à jouer les filles de l'air!

Tel Vulcain, vous pouvez déclencher la foudre à l'aide des Home Blue Lasers, espèces de lasers qui foncent vers leurs objectifs et qui sortent de la gueule du dragon. Les combats revêtent toujours autant d'importance, mais ils sont devenus plus réalistes.



Deux dragons intercepteurs, plus légers que Raguy, mais également plus rapides, avancent à votre hauteur. De chaque côté, ils essaient de vous bloquer. Et si vous ne vous occupez pas d'eux immédiatement, il va y avoir du ragoût de Raguy rapidement.



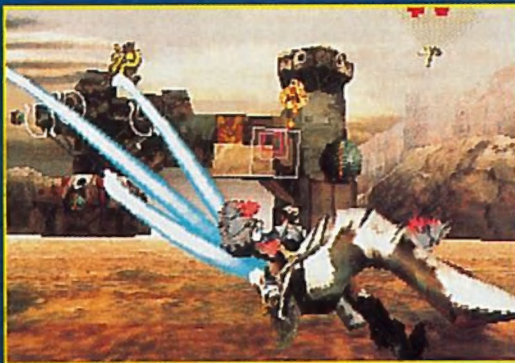
Pour abattre les boss de fin de niveau, tournez autour et visez les points sensibles.

Le village fortifié où vous vivez.



Les images tirées de la séquence animée d'introduction sont superbes.

Des portails, des casernes... sont là pour stopper votre progression. Il vous faudra pulvériser un par un ces obstacles pour pouvoir continuer votre progression.



Dragon à vol réglable

Parmi les améliorations du jeu, on note surtout les changements dans le maniement de votre dragon. Comme avant, vous pouvez vous tourner dans tous les sens, pour avoir une vision à 360° de la scène.

En revanche, une nouveauté a été introduite: vous pouvez désormais contrôler la vitesse de déplacement de votre monture. Auparavant, le dragon volait à une vitesse stable et régulière, rythmée par ses ailes qui brassaient les airs à intervalles réguliers. Désormais, vous pouvez accélérer, ralentir pour éviter un projectile ou décélérer pour observer tout à votre aise un détail du décor!

De plus, le parcours du dragon est nettement moins uniforme que précédemment. Il arrive maintenant que le joueur se retrouve face à un embranchement. Il doit alors choisir une des deux directions. Chaque embranchement mène à une suite différente de l'histoire, multipliant ainsi les possibilités de jeu et rompant la linéarité du scénario.



A la fin des niveaux, un énorme vaisseau tient lieu de boss.

SEGA/SATURN



PETIT DRAGON DEVIENDRA GRAND...

Voici les différents aspects que va prendre Raguy au cours de sa croissance.



Raguy, votre monture, débute dans l'histoire comme bébé-dragon. Ses ailes naissantes l'empêchent de voler. Puis il grandit et, tel le vilain petit canard qui devient cygne, il apprend à voler.

Vampire Hunter

Capcom n'oublie pas la Saturn, et la version Vampire Hunter pour la 32 bits de Sega en est la meilleure des preuves. Il s'agit de l'un des jeux - sinon LE jeu - le plus aboutis de l'éditeur nippon.

Vampire Hunter (Darkstalkers' Revenge en dehors du Japon) est la suite du jeu d'arcade de Capcom basé sur le même thème: une série d'affrontements entre des créatures de la nuit, loups-garous, vampires, goules et même robots démoniaques et extraterrestres. Cette série de duels doit décider de celui qui régnera sur le royaume des ténèbres. Dans cette version, deux nouveaux personnages font leur apparition: Donovan, un moine zen, et Lei Lei, un fantôme chinois. Ces combattants sont un peu particuliers, puisqu'ils n'appartiennent pas vraiment à la



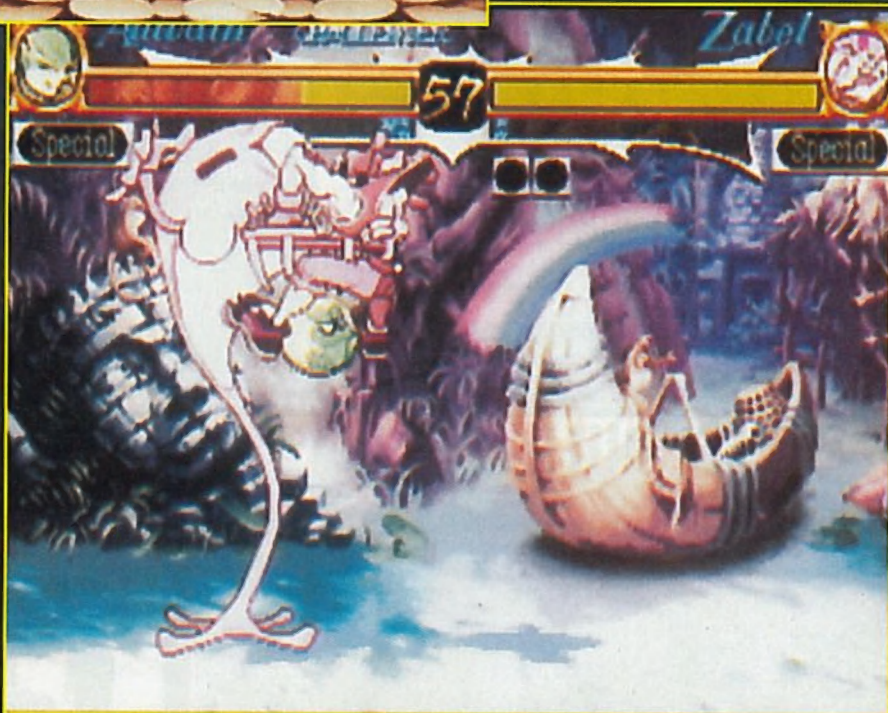
Un petit Guard Reversal: Morrigan n'a rien vu venir...



Zabel projette un ravissant petit fantôme sur son adversaire.



Que serait un jeu de baston de Capcom sans les attaques à distance?



Le château a été créé par un architecte fou au fond des égouts... Romantique!

Les marais nauséabonds et putrides sont le refuge d'Aulbath. "Sur mon bateau, ho, ho, ho. C'est le plus beau des bateaux"

CAPCOM/SATURN

Né sur
la Saturn

triste famille des Darkstalkers. Donovan doit lutter contre un instinct néfaste qui le pousse à se conduire en Darkstalker, quand Lei Lei a vu sa famille exterminée par des Darkstalkers. Ils ont donc tous les deux pas mal de raisons de leur en vouloir, même si, par leur apparence et les pouvoirs spéciaux dont ils disposent, ils n'appartiennent pas tout à fait non plus au monde des humains.

C'est bon de jouer les méchants

Vampire Hunter donne au joueur la possibilité d'incarner deux personnages qui faisaient office de boss dans le précédent épisode: les redoutables Pyron et Huitzi. Les protagonistes disposent de nouveaux mouvements et un système des Chain Combos permet de suivre un adversaire en enchaînant les coups.

Au début du jeu, le joueur choisit la vitesse (et donc la difficulté). Il a la possibilité de se mettre en Auto-garde, mais dans ce mode toutes les attaques ne sont pas disponibles. On peut par ailleurs lancer une attaque-missile afin de contrer une autre attaque-missile. Un des gros avantages du jeu sur les autres productions récentes de Capcom réside dans le dosage équilibré de la puissance des différents personnages.

Aussi bons les uns que les autres

En effet, d'autres jeux de l'éditeur (amateurs de SF II, suivez mon regard!) fournissent à certains combattants un avantage sensible par rapport aux autres. Dans Vampire Hunter, il est au contraire possible de gagner quel que soit le personnage que vous avez choisi.

Les graphismes de la version Saturn sont très proches de ceux de la version arcade. Mais Capcom a apporté deux nouveautés à ce CD-Rom. Tout d'abord, l'environnement sonore bénéficie pleinement du support CD, le son étant dûment digitalisé. D'autre part, cette version comprend une séquence d'introduction animée du plus bel effet où l'on peut notamment admirer Demitri et une flopée de chauves-souris.



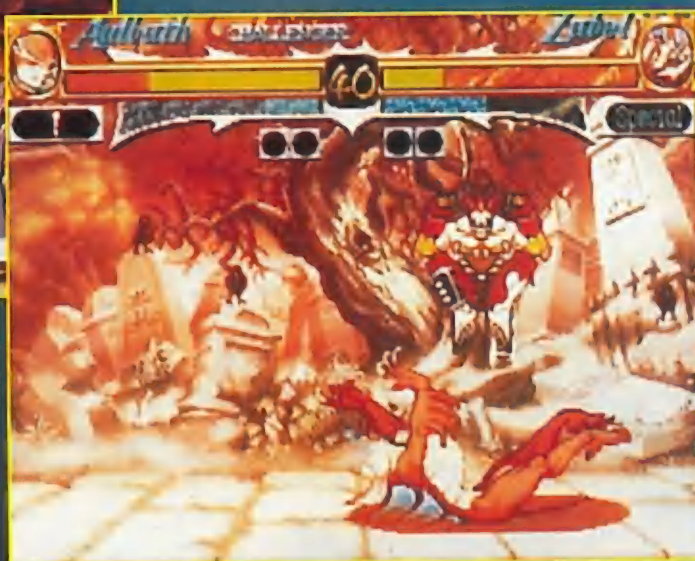
Demitri reste impassible face à Lei Lei.



L'Auto-garde de Morrigan lui permet d'affronter la scie, sortie des manches de Lei Lei.



Lei Lei possède la faculté de faire surgir des lames enchantées du sol.



Un saut sur les abdos, c'est rigolo mais c'est salaud!

DÉCHAÎNEZ-VOUS EN ENCHAÎNANT LES COUPS

La qualité première de Vampire Hunter, celle qui vous cloue au mur, qui vous scotche à l'écran, qui vous Super-Glue au siège et qui vous punaise au sol, c'est la qualité de l'animation!

Les mouvements sont tellement fluides que l'on se prend des attaques spéciales et des Hit Auto Chain rien que pour admirer encore une fois l'animation de votre mort! Comme dirait Switch, ça vous ripe la tête!



Y-A-T'IL UN HUMAIN

P

"UN JEU DE BASTON 3D A POSSÉDER OBLIGATOIREMENT."
"DES COUPS SPÉCIAUX IMPRESSIONNANTS."
"UN JEU PRENANT... TECHNIQUE... SUPERBE... ORIGINAL..."

JOYPAD



ZOOM



© ZOOM, INC. 1995 ZERO DIVIDE™ is published under license from ZOOM, INC.
All rights reserved. PlayStation, marque déposée, est la propriété de SONY.

IN PROGRAMMÉ OUR LE BATTRE ?

ZERO DIVIDE

SUR PLAYSTATION

LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE JEUX DE COMBAT 3D



- SPRITES GÉANTS ET GRAPHISMES POLYGONES
- HUIT ADVERSAIRES ROBOÏDES REDOUTABLES
- BOSS CACHÉS, COMBOS ET ASTUCES EN RAFALE
- UN JEU BONUS, FONCTION MAGNÉTOSCOPE
- MODE "NORMAL" OU "HARD", 1 OU 2 JOUEURS

Drift King



Drift King est une de ces innombrables courses de voitures qui, avec un an de retard, essaient de profiter des miettes de la popularité du méga-hit de Namco, j'ai nommé Ridge Racer.

Les courses se déroulent dans les voies rapides qui passent au-dessus des grandes villes japonaises, notamment Tokyo. Malheureusement, ce CD-Rom ne verse guère dans l'originalité. Les circuits sont très classiques. La horde de vos adversaires est constituée de bolides tels que le vôtre, mais aussi d'empêcheurs de doubler en rond comme des poids lourds ou des véhicules de tourisme roulant à une vitesse d'escargot. La seule originalité vient de votre véhicule: vous avez le choix entre prendre les commandes d'une Porsche ou bien... d'une Ferrari! Bien que de marque allemande, c'est encore à Tokyo qu'on voit le plus de ces bolides (et d'ailleurs également de Rolls, de Jaguar). Deux vues sont disponibles: à travers les yeux du conducteur ou bien légèrement derrière et au-dessus de votre voiture. Pas de surprises non plus avec les habituels modes de changement de vitesse Automatique ou Manuel. Comme d'habitude, le mode Manuel va vous donner un peu plus de travail puisque vous devrez agiter vos petits doigts boudinés sur le pad. En revanche, il vous permettra de négocier au mieux les virages sans trop faire appel aux freins, et d'atteindre une vitesse maximale supérieure à celle disponible dans le mode Automatique. Les photos issues de cet article proviennent d'une version en cours de développement, et l'on ne pouvait voir pour le moment qu'un seul véhicule se déplaçant à la fois.



L'introduction est indéniablement superbe...



Ce tunnel n'est pas sans rappeler celui de Ridge Racer.



Le changement de vitesse est manuel ou automatique.



La fenêtre au premier plan est due à un bug de la Playstation, qui empêche une représentation correcte de la perspective. Espérons que la version définitive corrigera ce défaut.



Vue objective: vous voyez la route à travers les yeux du conducteur.



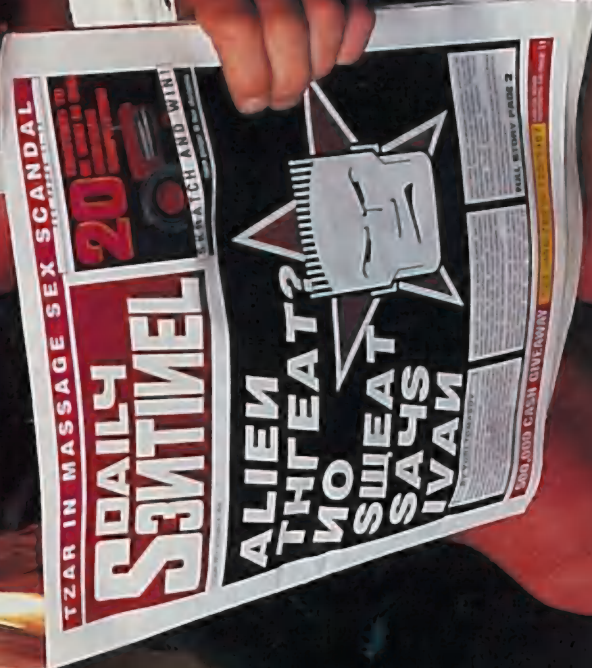
Avec cet autre angle de vue, votre Porsche apparaît au premier plan.



КСТАЖИ ИВАИ★

LA NOUVELLE RÉVOLUTION RUSSE

Rated M for Mature



UN SHOOT'EM UP QUI
VOUS RENDRA FOU !

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Payopsis™, and Krazy Ivan™ are trademarks of Payopsis Ltd. © 1995 Payopsis Ltd.

GHOST IN THE SHELL

Shirô Masamune est un des "manga-ka" créateurs de mangas les plus renommés. Auteur des célèbres "Apple-Seed", "Orion", "Black Magic" et autres "Dominion", il est aujourd'hui bien connu des lecteurs occidentaux puisque beaucoup de ses œuvres ont été traduites en anglais et en français. L'un de ses scénarios, "Ghost in the Shell", a été adapté en animé pour les écrans nippons.



Kusanagi, avant de partir en opération...

Kokaku Kidotai", ou "Ghost in the Shell", un des nombreux mangas de la copieuse production de Masamune, vient d'être adapté en animé au Japon, dans une super-production qui a coûté plus de 600 millions de yen. Coproduit par Manga Entertainment (qui diffuse des animés sous le label Manga Video), il sera diffusé courant 1996 en Europe et aux Etats-Unis.

Un cachet d'aspirine!

Comme dans nombre de mangas de Masamune, le scénario est particulièrement touffu et sophistiqué. A tel point qu'une de ses habitudes est de truffier ses mangas de notes donnant des explications sur tel ou tel point techno-

logique, justifiant le choix de tel ou tel élément. Très pédagogique, le style de Masamune vient nous rappeler que celui-ci a d'abord été enseignant dans un lycée nippon. Bien qu'ayant vu deux fois "Ghost in the Shell" à Tokyo, j'avoue que certains points du scénario me sont restés obscurs... Enfin, je me rassure en me disant que parmi mes amis japonais qui l'ont vu également, la plupart n'ont pas tout compris! Dans l'esprit de Masamune, "ghost" représente l'âme, la conscience des cyborgs, alors que le "shell" n'est autre que la coquille de titane qui constitue leur corps.

Pour résumer le scénario sans trop déflorer l'histoire, il faut comprendre la base du raisonnement de Masamune. Les cellules du

d'éviter les faiblesses d'un système qui serait figé à jamais, et donc vulnérable. Une des forces des virus, notamment du sida, est leur capacité à muter. Si l'on trouve un moyen de les éradiquer sous une forme, ils réapparaissent sous une autre!

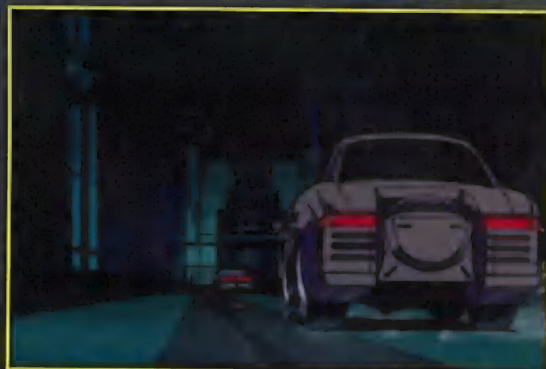
2029, l'année du Montreur de marionnettes

L'histoire raconte comment une unité spéciale, le Shell Squad, ou Section 9, dans une cité-Etat qui est un mélange de Tokyo et de Hong Kong, va traquer une mystérieuse entité, le Montreur de marionnettes. Celui-ci manipule à sa guise les informations du réseau géant qui domine la civilisation en cette année 2029. Ce virus/hacker d'élite en profite pour pirater les androïdes, manipuler les cours de la bourse, contrevenir à l'éthique cyborg...

Lors de son enquête, la Section 9 découvre que le ministère des



Affaires étrangères, très puissant et qui bénéficie d'une grande indépendance à une époque où les conflits intergouvernementaux sont légion, est à l'origine de tout. Le virus mis au point dans ses laboratoires - le Projet 2045 - a réussi à acquérir son autonomie. Cette entité a échappé à ses créateurs, et vit et circule à travers le réseau. Pour ne pas se faire repérer et prendre par les forces de l'ordre, il passe d'un

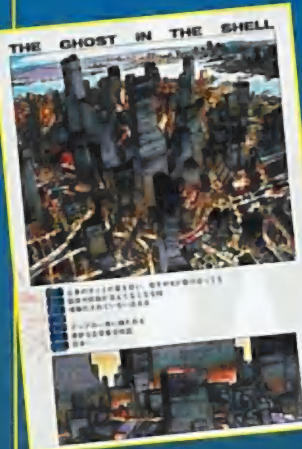


La Section 9 prend en filature les membres de la Section 6.

corps humain et de toute créature vivante passent leur temps à naître et mourir, à dégénérer puis à se régénérer. Pourquoi? Tout simplement parce que ce cycle inscrit dans leur ADN, directement lié à leur survie, leur permet

DU MANGA À L'ANIMÉ

Basé (approximativement) sur les épisodes "Junk Jungle" et "Ghost Coast" du manga, le scénario a cependant subi une sérieuse adaptation "oshienne". Pourtant, l'essentiel de l'univers de Masamune, ses obsessions récurrentes ont été conservés.



La couverture du manga original.

androïde à l'autre, effaçant leurs "shells", leurs cerveaux électroniques et leurs souvenirs, pour s'y installer. Comme une cellule qui meurt et est remplacée par une nouvelle, il se régénère et mute en passant d'androïde en androïde, à travers une série de sauts de puce. Ce programme parasite contamine et s'approprie les cyborgs en passant par le réseau. Il pompe leur "ghost", efface leur mémoire et leurs souvenirs, les laissant après son passage comme des automates vidés de toute substance.

Pour simplifier les choses, la Section de sécurité n° 6 du ministère des Affaires étrangères essaie de mettre des bâtons dans les roues de la Section 9. Ses membres espèrent liquider discrètement le "Puppet Master" avant que Kusanagi et la Section 9 ne l'arrêtent et comprennent ce qui se passe...

Un futur succès?

"Ghost in the Shell" est incontestablement un chef-d'œuvre! À côté d'un scénario d'un abord difficile, la magie des images, la puissance et la qualité des animations en font une merveille. Les angles de vue, certains décors et éclairages sont également excellents. Le souffle de Shirô Masamune lorsqu'il évoque la civilisation de l'an 2029, lorsqu'il imagine les rapports entre les humains et les cyborgs, lorsqu'il décrit les états d'âme des I.A., lorsqu'il conçoit les terroristes et les forces spéciales du futur...

est d'une puissance visionnaire sans égale.

Par ailleurs, la patte du réalisateur, Oshii, se retrouve dans les descriptions superbes de Hong Kong, dans la beauté des décors d'arrière-plan, dans la représentation des couchers de soleil ou de la pluie tombante...

D'autre part, le réalisateur de "Patlabor" adore les longues séquences de dialogue, certes nécessaires à la compréhension de l'intrigue, mais qui cassent malheureusement le rythme de l'action. Cela nuit à la vivacité et au rythme qu'on trouve dans les mangas de Masamune et le style revêt alors un côté lourd, statique.

Cet O.A.V. reste donc d'un accès difficile par son côté intellectuel. Et cet aspect risque certainement de décevoir une partie de son audience potentielle, celle avide de simplicité et de rapidité, au risque de cantonner cette adaptation d'un beau titre cyberpunk au rang de film-culte pour otakus.

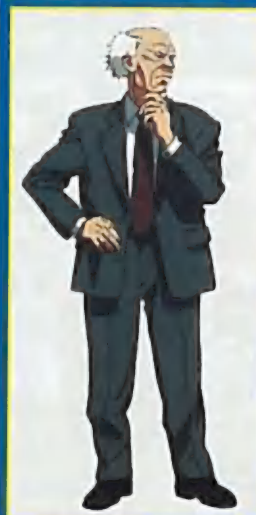


Avant d'arriver à la planche du manga, Shirô Masamune fait des croquis très précis des armes ou des engins qu'il utilisera.

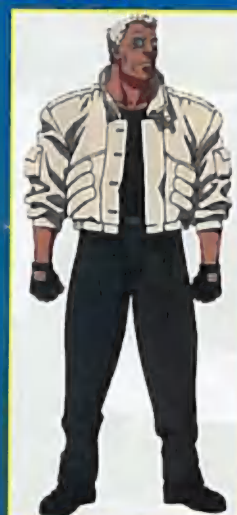
LE JAPON EN DIRECT



LA SECTION 9



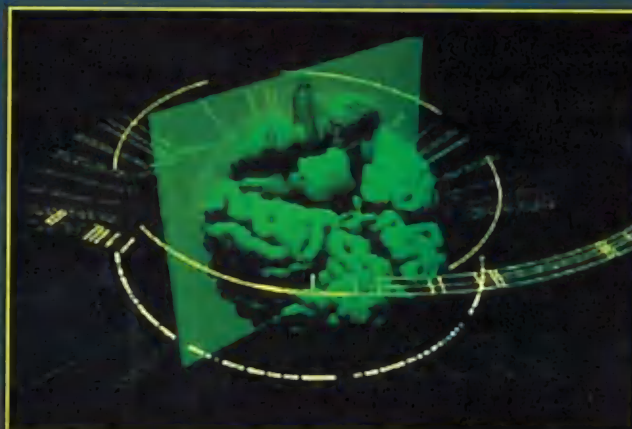
Le colonel Aramaki dirige la Section 9.



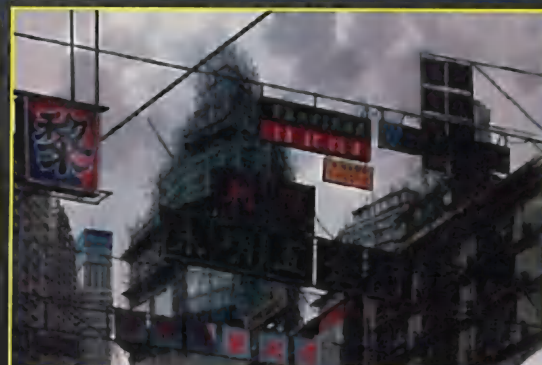
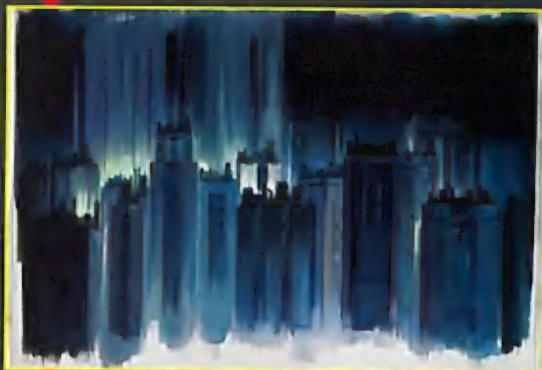
Bateau est le bras droit de Kusanagi.



Motoko Kusanagi dirige le groupe Action de la Section 9.



C'est là que se cache le Montreur de marionnettes!



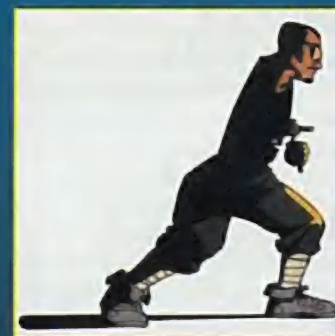
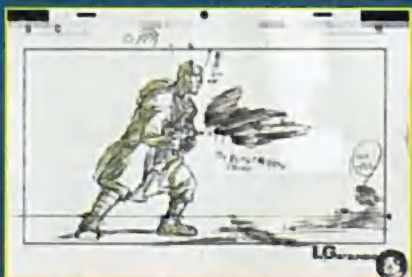
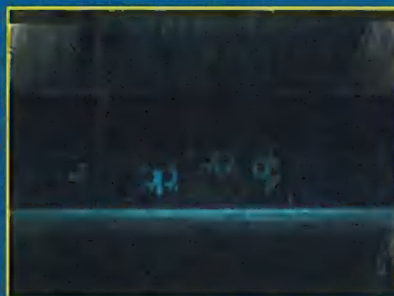
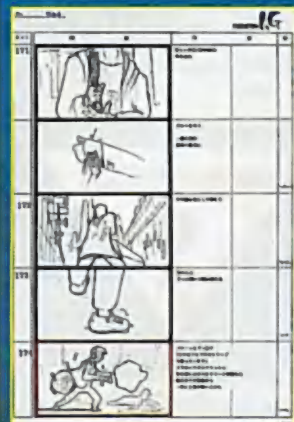
Voici quelques croquis qui ont été utilisés pour servir de fonds au décor du film.

"KOKAKU KIDOTAÏ" ET L'INFORMATIQUE

L'ordinateur a été employé de plusieurs façons pour la réalisation de cet animé. Tout d'abord, il a été utilisé pour créer une série d'animations, modéliser des objets en 3D et simuler des terminaux d'ordinateur, des flux de données... Bref, pour donner un petit air informatique au dessin animé.

Mais il a été également utilisé pour la réalisation même des séquences d'animation. Les étapes ont été simplifiées grâce à l'ordinateur. Chaque dessin qui devait être animé a été scanné après avoir été dessiné

sur un cellulo. Cette digitalisation a permis de créer un masque qui peut ensuite être très facilement affiché, ou enlevé, pour créer l'effet de mouvement dans la séquence animée. Le personnage qui ouvre le feu, debout, sera découpé en plusieurs parties, lesquelles seront scannées séparément. Il y aura le décor, sa cape qui bouge, la partie de son corps qui reste fixe, etc. Cette technique permet de réutiliser des dessins facilement grâce aux calques, facilite les manipulations de l'image, et fait donc gagner du temps..



Les cyborgs sont bien utiles, sauf quand ils pétent les plombs.

DOCK GAMES

PRÉSENTÉ PAR

DOC-KID

POUR ÉVALUER SES POUVOIRS VIRTUELS, DOC-KID S'EST INTRODUIT DANS UN NOUVEAU JEU OÙ IL DOIT ATTEINDRE LE PREMIER NIVEAU. IL RENCONTRE VIRTUELLA QUI SERA SON GUIDE...



A SUIVRE...

クローディングランナー **Floating Runner** 7つの水晶の物語

Le jeu est basé sur un principe assez similaire à celui de *Jumpin' Flash!*: dans un environnement en 3D, vous devez diriger votre héros en sautant sur une série de plates-formes. Mais cette fois-ci, vous incarnez non pas un robot en forme de lapin, mais un adolescent ou une jeune fille, au choix. Contrairement à *Jumpin' Flash!*, la partie plates-formes est loin d'être la plus importante du jeu. Le but du jeu est de récupérer sept cristaux. Mais avant de réussir à mettre la main dessus, il vous faudra arpenter un bon paquet de niveaux. Entre vos sauts sur les différents blocs, plates-formes et autres éléments qui composent les multiples niveaux, vous devrez jouer les pistoleros, et dégommer tous vos adversaires au moyen de boules d'énergie. Des items vous permettent de vous doter de moyens de

défense plus conséquents, ou bien d'accroître la puissance de vos tirs. Le joueur dispose d'un moyen d'éviter les boules d'énergie projetées sur lui par les Pas-beaux grâce à un saut de côté. Très coloré, et d'un accès immédiat, ce jeu paraît s'adresser surtout aux plus jeunes.



Dans ce niveau, c'est sur une série de plates-formes que vous devrez affronter l'ennemi.



L'énorme boule vient de vous culbuter sur son passage.



Votre toboggan géant est pris d'assaut par une série d'araignées.



La base traditionnelle des shoot-them-up est respectée: collecter les items et tirer sur tout ce qui passe devant!



Chaque niveau est constitué par un univers en 3D différent du précédent.



Ce combat se déroule au-dessus d'une mer de flammes. Toute chute est fatale.



Pour éviter les attaques incessantes, il vous faudra sauter d'un nénuphar à l'autre.



NOUVEAUX MAGASINS

NANTES - 9, rue des Halles
MARSEILLE - 37, Av. Cantini
NARBONNE - 15, Bld du Docteur FERROUL

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MULHOUSE - DIEPPE - TROYES

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Primal Rage - X-Men
Virtua Fighter 2 - Actua Soccer
Sega Rally - Dragon Ball Z
Toshinden - The D

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS



PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad

2099,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Teken 2 - Actua Soccer - Road Rash
Nanco collection - Primal Rage
Starblade Alpha - Wiew Point
PGA 96 - John Madden Foot 96
Power Serve - Twisted Metal

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc...
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45
- 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60 - 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !**
- 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66 - 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62
- 19 BRIVE La Vallée - Tél: 55 17 92 30 - 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13
- 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90 - 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 29 BREST - Tél: 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48
- 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !**
- 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79
- 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !** - 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14
- 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61
- 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81 - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50
- 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71 - 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10
- 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél: 35 89 60 33 - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40
- 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61
- 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68... la taxation est de 2,19 TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL

M2: la 3DO

condamnée à réussir

Ce n'est pas nouveau, la 3DO a fait un un flop international. Et ce malgré les annonces de succès au Japon – pipeau – de la société 3DO, et les baisses de prix récentes (moins de 200 dollars aux Etats-Unis).

A l'heure où elle est distribuée officiellement en France par Goldstar (rebaptisé récemment LG) et avec l'arrivée prochaine de la nouvelle technologie M2 (nom de code de la 3DO II), la console bénéficie d'une nouvelle chance. Saura-t-elle la saisir? Est-il trop tard face au mastodonte Nintendo et à la concurrence de Sega et Sony? Y a-t-il une vie après la 3DO?

M2
64 BIT



Ce dinosaure est en 3D. Mais le nombre élevé de polygones que peut gérer la M2 lui permet d'avoir une apparence fidèle à la réalité.

Après avoir été nippon à 100% avec les consoles 8 bits de Nintendo et de Sega, le marché des constructeurs de consoles de jeu s'était (légèrement) ouvert au début des années 90. A cette époque, on avait vu apparaître des concurrents des deux constructeurs japonais. Face à leurs exigences, un certain nombre d'éditeurs avaient souhaité et encouragé l'émergence de constructeurs occidentaux de consoles pour éviter les périls d'un marché captif, ou du moins pour tenter de rétablir un certain équilibre.

Malheureusement, aucun de ces constructeurs n'a été très heureux: Amstrad et Commodore, tout d'abord, avec leurs tentatives de consoles – paix à leur âme –, puis deux constructeurs américains – qui s'en sont un peu mieux tirés –, Atari avec la Jaguar, qui survit difficilement, et 3DO, avec... la 3DO.

Mais avec le rachat d'une nouvelle carte mère, la M2, par le japonais Matsushita, le front des constructeurs occidentaux s'est réduit comme peau de chagrin. Et le concept d'une technologie standard ouverte à tous les développements – par le biais d'une licence – a disparu avec le rachat exclusif de la M2. Matsushita licenciera-t-il la M2 à des entreprises étrangères, américaines ou coréennes comme Goldstar? Rien n'est moins sûr, mais on dit que Goldstar fait le forcing pour obtenir la licence de la M2 auprès de Matsushita. La



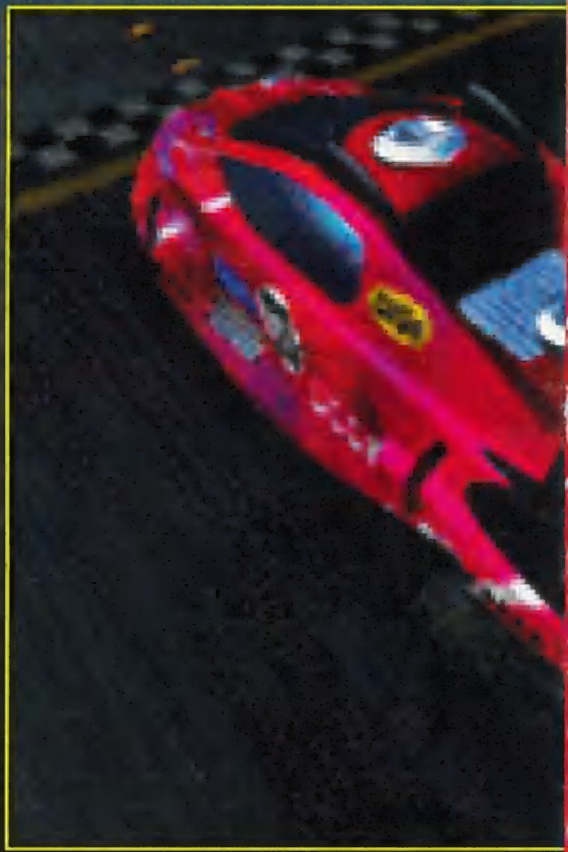
Le Studio 3DO est en train de travailler sur une course de F1. Il est probable qu'il s'inspire de cette démo.

Jaguar est le dernier petit (et mal en point) village qui résiste encore à l'occupant! Avec Sega, Nintendo, Sony et Matsushita, le marché des jeux vidéo semble définitivement repassé aux mains nippones.

Et Matsushita, c'est gros comme quoi?

C'est très gros! En fait, il ne s'agit pas d'une entreprise, mais plutôt d'un groupe d'entreprises (plus de 161!), d'un "keiretsu" comme disent les Japonais (ou "zaibatsu", ou encore "zakai"). Matsushita fabrique un peu de tout, de la machine de précision (pour faire les hélices des sous-marins nucléaires sovié-

Changements d'angle de vue et réalisation impeccable... Une démo qui en met plein la vue!





TEKNIK +

UN POLYGONISEUR...

... qui affiche 1 000 000 polygones lissés par seconde! Plus puissant encore que le polygoniseur, le chip dédié aux calculs 3D de la Playstation, il donne à la M2 la pêche 3D qui manquait à l'Opera, le nom de code de la 3DO standard.

tiques!) au chauffe-biberon high-tech... Mais son fleuron reste le secteur audio-vidéo, notamment télé, à travers les marques Panasonic, National, JVC ou Technics.

Matsushita est donc beaucoup plus gros que Sega, Nintendo ou même Sony. En 1994, Matsushita a réalisé 6 948 000 yen de chiffre de vente, et plus de 260 000 employés travaillent pour le groupe à travers 39 pays. A titre de comparaison, Sony, qui n'est pas un nain de l'électronique grand public, n'a réalisé un chiffre d'affaires "que" de 3 773 721 yen en 1994! Avec de tels moyens, on ne s'étonnera pas que Matsushita ait pu mettre 100 millions de dollars (environ 500 millions de francs) sur la table pour acquérir la technologie M2!

Pas fou, Matsushita!

Depuis que Matsushita a repris les choses en main en rachetant à la société 3DO sa technologie M2 (ou Mark 2), celle-ci a le vent en poupe au pays du Soleil-Levant. Le mot "technolo-

gie" est important, car il signifie que le géant japonais n'a pas seulement acquis la licence de la M2 en tant que simple console à fabriquer, comme c'était le cas auparavant pour la 3DO, mais tout le savoir-faire, c'est-à-dire la possibilité d'améliorer la M2 par la suite. 3DO a reçu 100 millions de dollars (environ 500 millions de francs) pour céder exclusivement la M2 et touchera des royalties à chaque console commercialisée par Matsushita.

La M2 est devenu le dernier truc à la mode, détrônant la N64 dans les conversations des programmeurs de jeux, motivant les nouvelles alliances entre studios de programmation et éditeurs, etc. Les choses sont claires: Matsushita *is back* dans l'arène, et a décidé de mettre le paquet!

Stratégie d'occupation du monde

Matsushita a heureusement tiré les leçons de l'échec de la 3DO. Le géant japonais a décidé de faire des jeux... jouables, et de proposer une console à un prix abordable. Beaucoup de logiciels sont en chantier au Japon, et quelques-uns aux Etats-Unis. Ainsi, dans la seule catégorie des jeux de rôles, plus de quarante projets sont en préparation dans l'archipel nippon. Certains développeurs m'ont affirmé qu'ils avaient été contactés par Matsushita pour faire des jeux au budget de un million de dollars! Aux Etats-Unis, Electronic Arts serait en train de travailler sur des adaptations 64 bits de John Madden, Road Rash et NHL Hockey. Studio 3DO, l'équipe de développement de 3DO, développerait une course de F1. Interplay réaliserait une version M2 de Descent, leur hit dans lequel vous pilotez un vaisseau qui se déplace à 360° dans des couloirs souterrains.

La M2, selon une source très proche de Matsushita, serait distribuée au Japon en décembre 1996 et sortirait aux Etats-Unis un an après, fin 1997. Pour ce qui vous concerne,



Voici l'illustration d'un effet de morphing en temps réel: le tapis sous vos pas se transforme en une créature verte.

vous joueur de l'Hexagone, comme d'habitude, Matsushita devrait s'attaquer aux "petits pays" après (tiers-monde, Europe, Mongolie extérieure...), et vous n'avez rien à attendre avant début 1998. Il ne reste plus qu'à espérer que Matsushita ne commettra pas la même erreur que 3DO en son temps: un délai à ce point important entre la présentation de la machine et la sortie effective des premières consoles que, à leur sortie, elles étaient technologiquement dépassées! Car Sony n'a certainement pas dit son dernier mot et prépare activement le successeur de sa Playstation...

Des projets plein les cartons

Et qu'est-ce que Matsushita va bien pouvoir faire de la technologie M2? Une console de jeu, bien-sûr. Mais pas uniquement... Matsushita est en effet un des plus fervents défen-

AU FAIT, LA M2, ÇA DEPOTE?

En termes de puissance, la M2 est plus proche de la Nintendo 64 que de la Saturn ou de la Playstation. Il s'agit d'une console 64 bits, avec un processeur et un bus par lequel transitent les données de 64 bits. La M2 devrait exister sous la forme d'une nouvelle console, mais également sous la forme d'un adaptateur qui viendrait doper les 3DO actuelles. Elle peut effectuer certaines opérations techniques impossibles pour la N64, mais l'inverse est vrai également! D'après la société 3DO, la M2 est entre sept et dix fois plus rapide que les 32 bits de Sony ou de Sega, et quatre fois plus que la Nintendo 64. Il s'agit de la puissance pure du micro-processeur, les capacités des consoles ne sont pas prises en compte dans leur totalité.



LE JAPON EN DIRECT



Autre démo réalisée par le Studio 3DO pour montrer ce que la M2 a dans les tripes.

Ce combat entre une jeune pratiquante d'arts martiaux et un tyrannosaure est autrement plus réussi visuellement que tous les VF 2 ou Tekken de la Terre. Mais là encore, il ne s'agit que d'une démo. Et quand on se souvient de la différence entre les démos de la playstation et finalement ce qu'on obtenait avec les jeux commercialisés, on se pose des questions... Enfin, on peut toujours rêver!

seurs du Digital Video Disc (DVD), support censé remplacer la cassette vidéo par une sorte de CD numérique. Le DVD peut être comparé à une espèce de Laser Disc, mais de la taille d'un CD-Rom actuel. Après une période où le standard du DVD Sony/Philips (MMCD) s'opposait à celui de Matsushita/Toshiba (SD), les fabricants se sont enfin mis d'accord pour un standard commun. Matsushita aurait l'intention d'utiliser le "chipset" (l'ensemble des coprocesseurs spécialisés de la M2) pour réaliser des lecteurs DVD qui se différencient de la concurrence. Et le marché à occuper est immense si tous les possesseurs de magnétoscope, demain, remplacent leurs appareils par des DVD! Le constructeur nippon aurait également dans ses cartons des projets de lecteur multimédia grand public (Video Disc + DVD + terminal Internet) et de "set-top box" (ce terme désigne le récepteur qu'on connecte à sa télé, et qui permet d'avoir accès à une chaîne interactive à la demande. Des systèmes d'aide à la navigation embarqués dans les voitures et des bornes interactives seraient aussi à l'étude.

Une autre direction que serait en train d'explorer Matsushita consisterait à pénétrer le monde de l'arcade. Le chipset de la M2 est censé être plus puissant que le Modèle 2 de Sega. D'après 3DO Company, il serait 30% plus puissant et 80% moins cher à produire. Sur le Japon



TEKNIK +

Z-BUFFERING "CÂBLÉ HARD"

Un des problèmes auxquels se heurtent les programmes qui gèrent des objets 3D consiste à déterminer quels sont les objets qui sont au premier plan, et plus généralement comment ils sont positionnés dans l'espace. En gros, qui est devant quoi? Dans une zone spécifique de la mémoire (on parle de "buffer" ou de "mémoire-tampon"), le programme calcule toutes les positions avant de les afficher. Cela permet d'éviter les effets que l'on retrouve dans quasiment tous les jeux Saturn, Playstation et même d'arcade, notamment dans les courses de voitures, où le décor s'affiche dans le fond par saccades. Cette fonction de Z-Buffering est "câblée hard" (intégrée à la machine), ce qui permet de faire gagner du temps de calcul au microprocesseur. Sur Playstation, ce sont les programmeurs de jeu qui décident d'intégrer la fonction Z-Buffering au jeu, mais la vitesse d'animation sera réduite.

même, hormis un rapprochement avec Sega (en cours de négociation...), il serait très intéressant pour Matsushita soit de se lancer dans l'arcade, soit de réussir à convaincre des éditeurs d'arcade de travailler sur des

OUVRE-BOÎTE

MICROPROCESSEUR COPROCESSEURS

Power PC 602 à 66 MHz 64 bits
10 coprocesseurs, le Calvin chipset qui gère le son, les graphismes, la vidéo...

MÉMOIRE GRAPHISMES PALETTE CD-ROM

6 Mo
640 x 480 ou 320 x 240
32 600 ou 16,7 millions de couleurs
600 ko/s (quadruple vitesse)



Comme le montre cette démo de la M2 réalisée par 3DO, la machine est capable de générer des effets spéciaux imitant les conditions atmosphériques, comme la pluie ou le brouillard.



TEKNIK + MIP MAPPING

Cette technique de programmation permet de redessiner le mapping, le placage de texture au fur et à mesure que l'on s'approche d'un objet 3D. On évite ainsi les approximations des jeux vidéo actuels sur consoles 32 bits, où l'on se contente d'opérer un zoom, en rajoutant des pixels intermédiaires, et qui donnent des gros pâtés pixélisés dans un style "doomesque". C'est la même technique qui est utilisée sur la Nintendo 64.



cartes d'arcade très proches de la M2, permettant des conversions faciles et rapides. Quant aux Etats-Unis, c'est la société 3DO qui détendra les droits pour licencier la technologie M2 dans les secteurs de la micro-informatique

merciaux avaient calmé les "prétentions" de Trip Hawkins (fondateur/pédégé/gourou-chaman de 3DO) et rendait une acquisition du domaine du possible. Mais le récent retour de Matsushita dans la bagarre (rachat de la technologie

Issu des travaux de recherche du studio 3DO, on ne sait pas encore si Dungeon Keeper, une espèce de clone de Doom, donnera effectivement lieu à un jeu commercialisé, ou s'il s'agit juste d'un exercice de style de la part des programmeurs de 3DO. Vous pénétrez dans une pièce qui tient du bric-à-brac d'un antiquaire. La plupart des objets sont animés et... dangereux.

Après vous être approché d'une sorte de miroir, vous voyez une pièce au plafond ouvragé. Mais pas le temps de vous y attarder, car une créature surgit devant vous et vous saute au visage. Un petit coup de votre super-désintégrateur-de-la-mort-qui-tue vous donne le temps de reculer prudemment...

Mais l'infâme vous poursuit dans la pièce où vous étiez et il vous faut continuer à le blaster sans relâche!

(en créant des cartes PC multimédias, basées sur le chipset Calvin de la M2) et de l'arcade.

L'alliance Sega et Matsushita

Par ailleurs, la rumeur qui courait d'une possible alliance entre Sega et Matsushita m'a été confirmée. Il semble que les conversations qui duraient depuis quelques mois entre les deux sociétés aient enfin abouti puisque les deux géants, ennemis jusque-là, auraient passé un accord. Rien de très précis n'a encore filtré, mais déjà Tokyo bruit de rumeurs, d'hypothèses quant à de futures alliances...

Sega avait commencé à s'intéresser de très près à 3DO, car la piètre santé financière de cette compagnie et ses déboires com-

d'acheter la technologie M2 à Matsushita (de même qu'il y a des Saturn fabriquées par Hitachi, d'autres par JVC et d'autres encore par Sega, Sega pourrait fort bien commercialiser des M2 avec Matsushita). Autrement dit, il est

Un petit mawashi?



LE JAPON EN DIRECT

► possible que la Saturn 2 sera une M2, ou en tout cas basée sur la technologie M2.

Il est également possible que les discussions entre Sega et Matsushita n'aient débouché que sur la mise au point d'un standard commun, une sorte de compatibilité minimale dans le domaine des jeux vidéo, bien que cette solution soit moins probable à cause des difficultés techniques qu'elle risque de poser.

Mais pourquoi Sega veut récupérer la technologie M2?

Quel intérêt pour Sega de récupérer la technologie M2? Sega a un gros problème, et un gros avantage. Son problème vient de la faiblesse de la Saturn dans le domaine de la gestion des polygones pour les affichages en 3D temps réel. Contrairement aux autres machines concurrentes (Playstation, Nintendo 64, M2...), elle n'a pas de puces dédiées et ce sont les deux processeurs de la Saturn qui se farcissent tous les calculs pour l'affichage de la 3D. En rachetant la technologie M2, Sega gagne du temps, et de l'argent, puisque cette société n'a pas à réinventer la roue, et pourra ainsi sortir assez rapidement la machine qui succédera à la Saturn.

Le gros avantage de Sega c'est, bien sûr (à part le fait de me voir farfouiller souvent dans les poubelles de ses centres de développement à la recherche de scoops!), le dynamisme

de sa division Arcade, et la qualité de ses produits.

tions. Quel rapport avec 3DO et la M2? Très simple: Sega est en train de mettre au point - avec un peu de retard - la prochaine génération de ses cartes mères d'arcade. C'est-à-dire la partie informatique que l'on trouve dans les bornes d'arcade, et qui se présente sous la forme d'une carte bourrée d'électronique et de puces.

Du Modèle 2 au Modèle 3

Jusqu'à présent, on en était au Modèle 2, celui qu'on trouvait dans Virtua Cop 2, Sega Rally, Virtual On, etc. Et Sega, en collaboration avec une société spécialisée dans les simulateurs développés pour l'armée américaine, Martin Marietta/General Electric, travaille à la mise au point des circuits du futur Modèle 3 - sur lequel, soit dit en passant, devrait tourner Virtua Fighter III. Ce sont ces puces qui font toute la force du jeu,

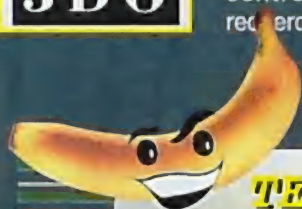
La 3DO ancien modèle: Opéra.

en permettant d'animer un nombre de polygones de plus en plus important à l'écran à chaque nouvelle génération de matériel, et donc en permettant d'afficher des graphismes de plus en plus fins, et de plus en plus réalistes. Vous ne voyez toujours pas le rapport? Normal, je ne vous ai pas encore dit l'essentiel: le

Modèle 3 devrait utiliser des microprocesseurs Power PC (en "front-end": le Power PC agit alors comme le chef d'orchestre). Or qu'est-ce qu'on trouve dans la M2 comme processeur: un Power PC!

Maintenant, lecteur, concentre-toi: l'idée de Sega pourrait être de réutiliser dans la console qui succédera à la Saturn le même microprocesseur qui fera tourner ses nouveaux jeux d'arcade basés sur le Modèle 3. Ainsi, Sega réglerait le problème de l'absence du coprocesseur polygoniseur en adaptant ceux du Modèle 3 ou en licenciant carrément la technologie M2. Et en utilisant les microprocesseurs Power PC à la fois dans le Modèle 3 et dans la Saturn 2/M2, Sega pourrait disposer de conversions d'arcade plus proches de l'original, et plus rapidement! Alors, convaincu? Suite au prochain coup de théâtre, foi de Banana scoop!

Banana San



TEKNIK +

L'un des effets les plus spectaculaires de la M2 reste la possibilité de "plaquer" des séquences vidéo animées sur des objets 3D. Ici, une séquence vidéo MPEG comportant une jeune femme qui bouge et parle est "mappée" sur un cylindre.

UNE PUCE MPEG

Un des avantages de la M2 est de gérer les flots de données qui viennent du CD très rapidement. Ainsi, des données MPEG, qui ne sont autres que des animations compressées selon les standards MPEG-1 et 2 (séquences cinématiques par exemple), peuvent être affichées en temps réel à l'écran. Dans les consoles actuelles, la décompression des séquences animées est "logicielle": c'est un programme utilisé par le microprocesseur qui lit et décode les informations qui arrivent du lecteur de CD-Rom.

Dans la M2, la décompression est "hard", ou "câblée": un des coprocesseurs du chipset de la M2 ne s'occupe que de la décompression MPEG. Le microprocesseur ne perd pas de temps à faire ce travail, et le recours à la norme MPEG permet une qualité bien meilleure à ce que l'on connaît sur Saturn et Playstation. La 3DO actuelle utilise la technologie

de compression CinePack (comme certains jeux de la Saturn), inférieure à ce que l'on obtient sur un magnétoscope VHS. Autre avantage du MPEG:

transformer automatiquement la M2 en lecteur de Video CD, qui utilise aussi cette norme. Habituellement, sur les autres consoles ou machines d'arcade, on plaque un dessin 2D, une texture - ou "maps", d'où le terme "mapping" - sur un objet 3D. Mais cette texture reste fixe, même si l'objet sur lequel elle est plaquée peut se déplacer. La M2 peut afficher une séquence vidéo animée et mappée en temps réel sur un objet 3D. C'est le concept des "textures mouvantes". Cela lui permet d'animer, de déplacer et de déformer un objet, tout en continuant à le "mapper" de séquences vidéo animées!





36 68 22 02*

POUR NE PAS FINIR
À LA CASSE, CE NUMÉRO
PEUT VOUS DÉPANNER.



SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR SUR
LA PLAYSTATION ET



T W I S T E D M E T A L

Los Angeles, 2010. 13 véhicules gonflés à bloc vous attendent. Vos adversaires n'ont qu'une idée en tête, vous faire regretter d'avoir fait ce voyage dans le temps. Dans cette mégapole à feu et à sang, le chaos est inévitable car un seul engin peut régner... espérons que ce soit le vôtre.

*2,23 F/mn TTC.

™ et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Bananarama

Entre deux éruptions volcaniques, trois attentats au Sarin dans le métro de Tokyo, quatre nouveaux ans et cinq nouveaux Premiers ministres potentiels pour le Japon (j'ai dû refuser le poste, j'avais trop de boulot pour Consoles+), j'ai couru après les infos de toute sorte. Résultat: une nouvelle rubrique, bourrée d'infos inédites sur les éditeurs, les constructeurs, les machines, les jeux, et le reste...



SEGA S'ANIME...

Sega a racheté la société Tokyo Movie Shinsha (TMS). Celle-ci est bien connue pour ses séries télévisées qui ont occupé les écrans de télévision asiatiques et européens tout au long des années 70-80: "Ulysse 31", "Rémi Sans Famille", "Cobra", "Sherlock"... C'est d'ailleurs cette même société TMS qui a réalisé l'animé "Virtua Fighter", actuellement diffusé au Japon. Grâce à cette acquisition, Sega va disposer d'un outil de marketing conséquent pour promouvoir ses propres personnages, en faire des héros internationalement connus, et vendre les jeux Saturn en masse dans le monde entier. Alors que Bandai a su profiter pleinement du tremplin offert par les

animés avec DBZ, Slam Dunk et consorts..., cette société n'a jamais voulu, ou su, pousser la logique jusqu'au bout en acquérant un studio d'animation. Sega, quant à lui, se donne les moyens de ses ambitions!



PRODUCTION DE LA PIPPIN

Mitsubishi produira les Pippin. D'après des sources proches du géant de l'électronique nippon, il commercialiserait également sa propre Pippin, sous sa marque.



UNE SATURN PORTABLE

Hitachi commercialise une nouvelle version de la Saturn depuis le mois de décembre. Baptisée "Hi-Saturn Portable Multimedia Player", cette machine présente un certain nombre de différences par rapport à la Saturn de Sega. Tout d'abord, il ne s'agit pas que d'une simple console de jeu. En plus de ses capacités ludiques, elle dispose de toutes les fonctions nécessaires pour servir de terminal de navigation par satellite pour une automobile. En effet, le kit contient une petite antenne de réception qui, placée sur le toit du véhicule, transmet les infos des satellites GPS. Une série de CD-Rom, spécialement conçus par Hitachi, contiennent les cartes du Japon, non seulement en 2D, mais également en 3D, avec une représentation des routes et des immeubles en polygones, et où l'on voit la

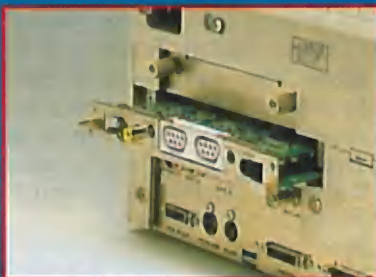
voiture se déplacer dans les rues. Les batteries permettent d'utiliser la Hi-Saturn dans une voiture, soit pour déterminer son itinéraire de façon à éviter les voies saturées, soit, si l'on est quand même pris dans les embouteillages, de patienter plus agréablement, grâce aux jeux vidéo. Mais il est évidemment possible de la connecter à une télé normale. Hitachi commercialise également un module Tuner Télé (NTSC). Par contre, le prix n'est pas donné. Il faut en effet débours 150 000 yen (environ 7 500 francs) pour le kit Hi-Saturn, et 45 000 yen (environ 2 000 francs) pour l'écran LCD couleur.



LA PC-FX N'EST PAS COMPLÈTEMENT MORTE: ELLE BOUGE ENCORE!


NEC, malgré le succès fort relatif de sa console 32 bits PC-FX, qui a succédé à la PC Engine, n'a pas abandonné la partie.

Il faut savoir que l'ordinateur le plus répandu est le PC 9801 de NEC. Il n'est pas compatible PC, mais est utilisé par plus de 54% des possesseurs de micro-ordinateurs japonais. NEC vient donc d'annoncer la sortie d'une carte, la PC-FXGA, qui permettra de transformer un ordinateur PC 9801 en console PC-FX. Cette console bénéficie au Japon d'une clientèle, certes peu nombreuse mais en général passionnée d'animés et de mangas. Cette console a encore accentué cette tendance, qui existait déjà du temps de la PC Engine, et de nombreux jeux plus ou moins osés sont basés sur cet univers manga.



VIDÉO CD: LA CONCURRENCE

Parallèlement au lancement d'un lecteur de Vidéo CD pour la Saturn, d'autres constructeurs commencent à s'attaquer à ce marché. Ainsi, la firme Funai vient de présenter son lecteur de Vidéo CD, qui coûte à peu près le même prix qu'une Saturn. De la taille d'un lecteur de CD-Rom, le Deluga comprend un écran LCD couleur qui vient se greffer sur l'arrière de l'appareil. En option, il est possible d'acquérir un module GPS (Global Positioning Satellite: système qui utilise des satellites pour donner la position exacte de n'importe quel point dans le monde), un module karaoké ou un tuner TV (NTSC) permettant de recevoir les chaînes de télé.

MORTAL KOMBAT

Joue à MORTAL KOMBAT par téléphone et gagne ta cartouche de jeu ou ton T-shirt MKIII!

36 68 20 10

Exclusif... + de 500 appels gratuits chaque jour!

PHONE CAFE




Phonecafé est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes : Babette ou Cindy. Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler musique, ciné, mangas, jeux vidéo...

phonecafé

36 68 70 60

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn

POWER RANGERS



... Aide les Power Rangers à affronter Rita Répulsia et gagne des super cadeaux en téléphonant au:

36 68 50 40

NINTENDO RENOUVE AVEC LES PROFITS

Nintendo a annoncé une augmentation (+ 21%) de ses bénéfices durant le second semestre 95. Malheureusement pour le petit père Mario, ceux-ci sont expliqués par une stabilisation du cours du yen par rapport au dollar, et non pas par un accroissement des ventes. Au contraire, celles-ci ont diminué de 18% pendant cette période.



LE JAPON S'AMUSE

23,3% de la population totale du Japon, soit environ 24,4 millions de personnes, visitent au moins une fois par an les salles d'arcade. Les Japonais visitent 13,5 fois par an en moyenne leurs salles d'arcade et dépensent quelque 830 yen par visite, soit une quarantaine de francs.

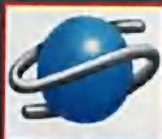
Quant au jeu vidéo, son marché est assez vaste, puisque 28,7% de la population japonaise (soit 29 millions de personnes) utilisent des consoles de jeu. Ils dépensent en moyenne 12 100 yen (environ 650 francs) par mois en jeux et en consoles.

Bref, plus de un japonais sur quatre joue avec une console, et presque un sur quatre fréquente les salles d'arcade. On est loin de ses chiffres en France, où les jeux vidéo (consoles et arcade) sont encore considérés comme des loisirs d'adolescents, et indignes des adultes!



SEGA DÉLOCALISE

Pour des raisons de coûts de production et de hausse du yen, Sega a décidé de produire toutes ses Saturn en dehors du Japon. Et il serait même question d'accentuer ce mouvement, et de tout faire construire chez les "gaijins".



NETSCAPE ET NINTENDO



Il semble que l'accord annoncé un peu partout entre Netscape, société qui commercialise un logiciel pour micro-ordinateurs permettant de naviguer sur InterNet, et Nintendo soit légèrement différé. Nintendo a annoncé de son côté qu'il n'y avait pas eu d'accord, comprenez "pas encore".

LA ROUE TOURNE...

Pendant longtemps, la situation au Japon était semblable à celle que l'on connaît en France: la Playstation se vendait mieux que la Saturn. Mais depuis la fin du mois de septembre, la situation s'est inversée. Au mois de novembre au Japon, par exemple, pour chaque Playstation achetée, il se vendait six Saturn. Le manque de titres intéressants proposés

par Sony et les éditeurs tiers, tandis que Sega sortait en grande pompe ses trois titres phares pour Noël (les excellents Virtua Fighter 2, Virtua Cop et Sega Rally), explique sans doute ce soudain retournement de situation. Sega commence donc à rattraper son retard, et le parc de Saturn, à ce rythme, devrait bientôt égaler celui des Playstation. La guerre du software continue...



DRAGON QUEST CASSE LA BARAQUE

Enix est satisfait. Voire très satisfait. Son petit dernier, Dragon Quest VI sur Super Famicom, s'est vendu à 2,6 millions d'exemplaires. Et ce n'est qu'un début. De plus, l'éditeur compte cette année lancer trois jeux sur SFC. Après, il ne devrait plus développer sur la 16 bits de Nintendo, mais passer à la Nintendo 64, ou à d'autres consoles...



LA NINTENDO 64 DISPONIBLE EN AVRIL

La N64 sortira ou sortira pas en avril? That is the question... Pour plusieurs raisons (notamment le très faible nombre de jeux réellement finis), beaucoup de personnes pensaient qu'elle ne sortirait pas à la date officiellement annoncée. Mais, d'après les dernières informations que j'ai pu glaner auprès de programmeurs et d'éditeurs, Nintendo sortirait bien sa console 64 bits le samedi 21 avril (à 8 h 32 et 7 secondes!). La raison? Nintendo aurait décidé de sortir sa console avec uniquement trois jeux: Super Mario 64, Kirby Bowl 64 et sans doute Pilot Wings 64 ou Mario Kart 64, plutôt qu'attendre pendant des mois que les autres jeux soient terminés. Seraient également disponibles deux ou trois autres jeux produits par la Dream Team américaine, mais pas tellement plus... Les

jeux devraient être commercialisés au prix de 9 800 yen (environ 500 francs), soit le prix au Japon des cartouches pour la Super Famicom, et il faudrait déboursier environ 25 000 yen pour la console (1 300 francs à peu près). A la même date, Nintendo devrait revoir à la baisse le prix des jeux pour SFC. Selon les mêmes informations, la N64 sera disponible le même mois aux Etats-Unis - mais peut-être pas le même jour - à un prix inférieur à 250 dollars. Cette rumeur est-elle fondée? Qui vivra, verra...



N64 PLUG

Les connecteurs de la Nintendo 64 sont bidirectionnels, c'est-à-dire qu'ils peuvent non seulement envoyer des informations vers la console, comme un classique joystick, mais également en recevoir de la console. Il est ainsi possible d'imaginer un joystick avec "retour de force". Exemple: si le joueur doit pousser une porte d'acier très lourde, il devra effectivement opérer une poussée importante, pour contrebalancer la résistance que lui opposera le joystick d'après les indications envoyées par le programme. En revanche, lorsqu'il poussera un carton, le joystick ne lui opposera aucune résistance. Une autre utilisation possible consiste bien évidemment en l'apparition de casques et d'équipements de Réalité Virtuelle.



SEGA/SONY À L'ASSAUT DES RÉSEAUX

Sega, ainsi que Yamaha, JVC, Sony et NTT ont créé une joint-venture qui gèrera un service on-line: GrR HomeNet. Celui-ci sera accessible grâce à un micro-ordinateur ou une console (pour le moment, seule la Saturn serait au programme) qui fournira l'accès à des messageries, des informations sur les derniers tubes de la pop nipponne, des infos vingt-quatre sur vingt-quatre... On pourra également télécharger des logiciels non seulement de ces cinq sociétés, mais également d'autres éditeurs. Et une passerelle InterNet est prévue, avec des accès et transferts sécurisés pour des télé-achats. Deux millions de personnes sont attendues sur le GrR HomeNet.

3DO AU JAPON: DE MAL EN PIS!

Deux des compagnies japonaises qui soutenaient la 3DO (Sanyo et Toshiba) ont décidé de limiter leur engagement dans la technologie 3DO devant le peu de succès rencontré par la console au Japon (et ailleurs dans le monde...). Sanyo a annoncé qu'il réduisait sérieusement sa ligne de production de jeux pour la 3DO, pendant que Toshiba abandonnait son projet d'un système de navigation embarqué pour voiture/console de jeu basé sur la technologie 3DO.



LA NINTENDO 64 ET L'ARCADE

Une version légèrement modifiée du chipset (l'ensemble des puces et microprocesseurs) de la Nintendo 64 sera réalisée pour l'arcade. Elle devrait être prête fin 1996, et Williams sera le premier éditeur à réaliser des jeux d'arcade basés sur cette carte.



LE JAPON EN DIRECT

OTOMO NE PERD PAS LA MÉMOIRE

Katsuhiro Otomo, l'auteur du génialissime "Akira", fait partie des manga-ka les plus connus à l'étranger. Son nouveau chef-d'œuvre, qui sortira uniquement sous la forme d'un O.A.V., s'intitule "Memories". L'animation est hallucinante, et le scénario, fidèle aux délires habituels d'Otomo, joue sur les "confusions/manipulations" des univers virtuels. La série "Memories" est divisée en trois épisodes: "Magnetic Rose" (44 minutes et 32 secondes), "Stink Bomb" (40 minutes et 13 secondes) et "Cannon Fodder" (22 minutes et 18 secondes).

SATURNET

C'est en avril que Sega mettra en vente au Japon un modem qui permettra aux possesseurs de Saturn de surfer sur le Net, ou de se connecter à des réseaux privés comme Nifty-Serve/Compuserve. Fruit de la collaboration de Sega, Nissan et Fujitsu, il devrait coûter environ 20 000 yen (soit 1 000 francs) et comportera un abonnement au serveur Sega, un modem et un clavier qui se branchera sur le port joystick.



DES CARTOUCHES EN EXPANSION CONSTANTE

Les cartouches de la Nintendo 64, appelées pour l'instant "Memory Pack", devaient initialement contenir 8 Mo de données (ou 64 Mb). Mais, récemment, Nintendo a annoncé que la

production de cartouches de 12 Mo (ou 96 Mb, si l'on compte comme les Japonais) est envisagée. Enfin, Nintendo a également laissé entendre qu'au moment de la sortie de sa der-

nière machine, des cartouches de 32 Mo (256 Mb) verraient le jour. Ces capacités de mémoire devraient permettre de développer des jeux d'une plus grande richesse.

LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO AU JAPON: 18 MILLIARDS DE DOLLARS

Une enquête réalisée par trois organisations dédiées aux loisirs auprès de 373 entreprises a conclu que le marché nippon des jeux vidéo représentait 1 673 trillions de yen (soit 18 milliards de dollars). Et les jeux vidéo sur consoles représentent 52% de ce montant.



Koku Mei Kan

LE JAPON EN DIRECT

Tecmo, avec Koku Mei Kan, a inventé un nouveau concept: le "trap simulation", ou simulation de pièges. En effet, ce CD-Rom vous place dans la peau d'un personnage lâché au milieu d'un labyrinthe. Il doit retrouver la sortie et, surtout, rester vivant!



En effet, les différents niveaux sont truffés de pièges, de chausse-trapes et autres embûches... Le sol s'ouvre sous vos pas, des flèches empoisonnées surgissent des murs, des pans d'escalier s'effondrent sous vos pas... Rarement un jeu n'avait mis en scène autant de façons de mourir! Bref, ambiance à la Night Trap garantie, mais cette fois-ci, ce n'est plus vous qui tirez les ficelles et déclenchez les pièges!

Réalisé entièrement en 3D en temps réel, Koku Mei Kan vous invite à incarner un personnage parmi une série assez complète, de la frêle jeune fille au petit gros débonnaire en

passant par le punk rouquin. En plus des pièges qui s'ouvrent sous vos pas, une ribambelle de monstres traîne dans les couloirs, à la recherche de chair fraîche. La magie est aussi présente dans le jeu avec des sortilèges et des passages ensorcelés qu'il vous faudra franchir. Des items vous donneront un petit coup de pouce, et il n'y a rien de mieux qu'une potion de vitalité et une bonne arme pour finir un niveau tranquillement.



Ça n'a l'air de rien comme ça, mais ça fait mal (si, si!).



On n'en meurt pas, mais c'est extrêmement douloureux.

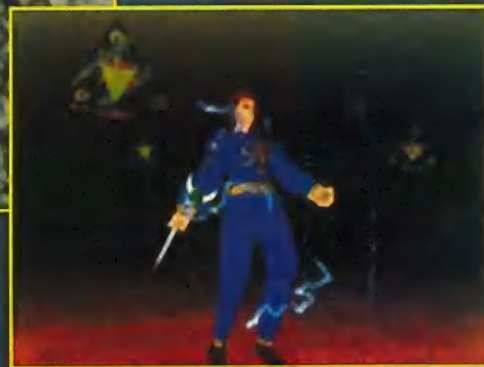


Sur le mur, il est indiqué qu'il est interdit de se promener en armure dans les couloirs après 23 heures.



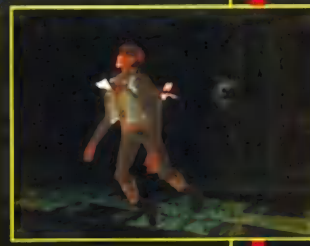
Les coffres renferment généralement de bonnes surprises sous la forme d'items. Le sac à dos dont vous êtes doté vous permet, dès que vous réussissez à mettre la main dessus, de trimbaler tout un arsenal d'objets et d'armes diverses

La magie est également de la partie.



MORT EN DIRECT

Vous avanciez prudemment dans un couloir lugubre, guettant le moindre craquement, le plus infime murmure... Mais vous n'aviez pas prévu que l'une des décorations en forme de tête de mort ornant l'un des murs allait traîtreusement vous embrocher. L'animation est parfaitement détaillée, et vous pouvez suivre votre mort en direct. A quand la fonction Replay?



Tenchi o Kurae

Capcom, telles les majors américaines de cinéma, dispose d'un vaste catalogue de hits. A chaque console qui voit le jour, c'est la même chose, pour notre plus grand plaisir: on a droit à une adaptation d'un de ses succès d'arcade sur le nouveau support!



Vos cinq héros: choisissez votre combattant!

Cette fois-ci, ce sont les possesseurs de Playstation qui vont être gâtés, avec l'arrivée de la version de Tenchi o Kurae pour leur console préférée. Ce jeu d'arcade est sorti il y a environ quatre ans. Il a été distribué en dehors de l'archipel du Sol-Mouvant sous le nom de Dynasty War. Il se déroule en pleine Chine

médiévale, à une époque où des combats incessants font rage entre les différents roitelets. Vous choisissez d'incarner un combattant parmi cinq proposés, et allez battre la campagne afin de renverser les forces des tyrans.

On retrouve le classique et néanmoins savant dosage entre le combattant rapide mais pas très puissant, le gros balèze qui se traîne mais vous arrache la tête à chaque fois qu'il vous fait une pichenette, le beau blond (exceptionnellement, en tant que fils du ciel pure souche, il a les cheveux complètement et définitivement noirs) tombeur de ses dames, etc. Au-delà de leurs qualités physiques, chacun d'entre eux est doté d'une arme différente, élément qu'il va falloir prendre en compte dans votre choix: l'un d'entre eux est doté d'un sabre à la lame courbe et épaisse, un autre se prend pour Robin des bois et se bat avec un arc et des flèches...

bon escient pendant quelque temps. La plupart du temps, vous les utiliserez pour des combats au corps à corps, à proximité d'un adversaire. En revanche, si ce dernier se trouve à l'autre bout de l'écran, en appuyant sur le bouton de tir, votre héros utilisera son arme comme une arme de jet, mais la perdra définitivement par la même occasion. Des items contenus dans des tonneaux ou des coffres vous seront d'une aide appréciable. Il vous sera même possible, à certains moments, de vous emparer d'une monture pour continuer le combat. Les niveaux sont entrecoupés de saynettes animées, qui vous expliquent les détails de votre lutte contre la tyrannie, quelques siècles avant Tien-An-Men!



Typiquement capcomien, ces niveaux-bonus où vous devez absorber des cuisses de poulet le plus rapidement possible!



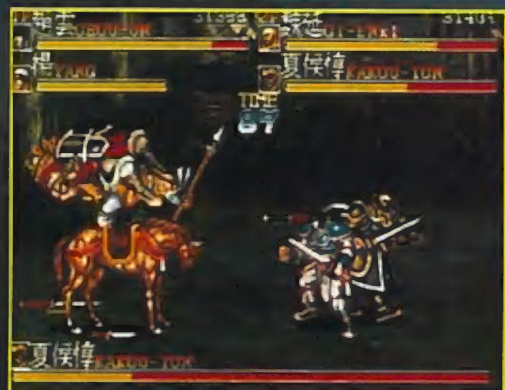
Shao-sen et Shao-chun sont dans un jeu vidéo. Shao-sen donne un coup de poing. Que fait Shao-chun? Il donne un coup de poing itou.

Distribution de baffes en petit comité

Malgré le fait que vous puissiez choisir un personnage parmi cinq, et alors que la version originale permettait à quatre joueurs de participer à la distribution de baffes, la version Playstation n'est jouable qu'à deux. Cependant, d'autres héros, qui ne sont pas manipulés par le(s) joueur(s) mais se battent "automatiquement", gérés par le programme, vous donneront des coups de main ponctuels. Le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal. A chaque pas, une horde de Chinois patibulaires vous sautent sur le râble et vous agresse à coups d'instruments coupants et contondants. Même si vous êtes également doté d'armes, vous n'hésitez pas à recourir à vos pieds et poings. Les groupes d'adversaires défaits laissent souvent place à des armes blanches, que vous pouvez utiliser à



La nuit tombe mais le combat continue de faire rage.



Le boss de fin de niveau vient d'être touché par un poignard qui traînait par terre et que vous avez ramassé.



BIENVENUE DANS LA MÊLÉE!

Tenchi o Kurae est un jeu qui ne vous laissera pas le temps de vous ennuyer; à chaque écran, ce sont des myriades de Chinois qui se ruent sur vous. Malgré votre corps d'acier, votre regard d'airain et vos vingt ans de pratique assidue du kung-fu à Shaolin, vous allez en baver!

Frayez-vous un passage à coups de hallebarde. Le tonneau dans le fond contient un item.

Admirez le souci du détail. Cet adversaire a été coupé en deux par votre lame. Mais le jeu original a été conçu avant la vague Mortal Kombat/Doom. Résultat: pas une gouttelette de sang!



Le décor de Tenchi o Kurae est suffisamment varié pour ne pas être monotone.



Entre chaque nouveau niveau, une séquence animée vous apprend le pourquoi du comment.



Suivant les items que vous récupérerez, vous disposerez d'une armure plus ou moins efficace.



Certains combats se déroulent dans des endroits spéciaux, comme ici, dans le lit d'une rivière.



Parfois, vous subissez les attaques de cavaliers. En les combattant, vous pouvez réussir à vous emparer d'une de leurs montures, et continuer pour un moment le combat juché sur votre destrier.

King's Field III

Le nain Tainai est un habile forgeron.



From Software publie de nouvelles versions de son jeu de rôles vedette, King's Field, plus vite que son ombre. L'épisode n° 2 à peine digéré, la nouvelle mouture est annoncée! L'aventure se déroule toujours dans un donjon. Innovation de taille: certains passages sont en plein air (ponts suspendus, villages au milieu des bois...). C'est à nouveau l'histoire des effets d'une épée maléfique, la Dark Slayer, soigneusement

cachée au fond

d'un donjon. Mais, des années après, son

pouvoir est réveillé. Elle transforme les paisibles villageois du coin et les animaux en monstres. Tout le pays est plongé dans la désolation. On retrouve au début du jeu Léon, issu des épisodes précédents, qui confie à Lyle, incarné par le joueur, une dague. C'est la seule arme dont vous disposerez pour vous défendre. Du

moins au début, car vous allez pouvoir vous équiper au fur et à mesure de votre progression.

Le système de jeu est similaire à celui des précédents épisodes. Des améliorations ont cependant été apportées aux représentations, en 3D, et aux textures. Une fonction d'auto-mapping est toujours disponible, et s'avère bien pratique pour ne pas (trop) s'égarer dans les dédales.



Au fin fond des souterrains, les nains ne sont pas toujours d'humeur très affable.



Vous n'avez pas le choix. C'est par ce pont suspendu qu'il va vous falloir passer. C'est en effet la seule voie accessible pour aller voir de l'autre côté si les monstres vous y attendent.



Adieu, vœux, vaches, cochons, couvée et chaumière... l'aventure vous attend!

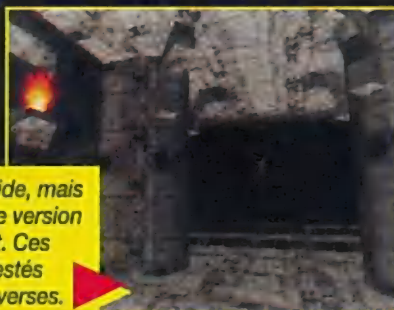
Au cours du jeu, vous pourrez améliorer votre équipement.



Cela paraît encore un peu vide, mais ces images sont tirées d'une version en cours de développement. Ces sous-sols seront bientôt infestés de monstres et créatures diverses.



L'architecture des donjons a fait de sérieux progrès depuis King's Field I. Ils sont nettement plus réalistes.



Léon vous fournira de précieux conseils, et une dague.

Albert Odyssey

La série de jeux de rôles Albert Odyssey de Sunsoft passe à la 32 bits, et plus précisément sur Saturn, après deux épisodes parus sur la Super Famicom. Legend of Eldean est le titre de ce nouvel épisode. Ce passage sur 32 bits se traduit bien évidemment par des graphismes de toute beauté, notamment ceux qui servent de décors de fond lors des combats. Sunsoft en a également profité pour soigner particulièrement les animations, celles utilisées lors des combats pour les différents protagonistes, comme celles qui concernent les déplacements, pour lesquels vous recourez aux services d'un dragon, dans un environnement en pseudo-3D.

Le scénario ne brille pas par son originalité: vous menez une équipe d'aventuriers hétéroclite, qui comprendra entre autres une amazone et un homme-lézard, et accomplissez classiquement une série de quêtes ponctuées de nombreuses rencontres.

En revanche, le système de jeu est beaucoup plus novateur. Sunsoft propose deux modes de jeu. Le premier correspond au système de jeu normal qu'on retrouve dans tous les jeux de rôles nippons. Le second, baptisé Free Quest, met l'accent sur la liberté laissée au joueur pour accomplir sa mission finale: il n'est plus guidé de façon stricte par une série de petites quêtes que vous devriez accomplir avant de passer à l'étape suivante du jeu. Enfin libres!



Ces espèces de trainées de Marshmallow qui inondent l'écran, le transformant en arbre de Noël, ne sont que le résultat d'un petit sort magique.



Les graphismes sont dignes des dernières productions de Square ou d'Enix.



Les doubles katanas ne sont pas suffisants pour venir à bout de cette sale bête. Travaillez en équipe.



Vous venez de découvrir un artefact qui flottait dans l'eau, contre la berge de la rivière.



Dans Legend of Eldean, les anges vivent dans des cabanes perchées au sommet des arbres. Qui l'eut cru?



Coup de pied sauté contre un boss, qui a l'apparence d'un chevalier fantôme en armure.

LE JAPON EN DIRECT

Slam Dragon

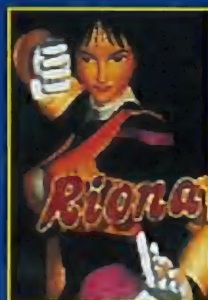
Jaleco, avec Slam Dragon, réalise une sorte de clone de Tekken. Des combattants en 3D s'affrontent dans une série d'arènes closes. Ils n'ont pas d'arme blanche, ni de sort magique, car le CD-Rom se veut un jeu de combat de rue réaliste. Mais les poings et les pieds des protagonistes sont largement suffisants pour s'en mettre plein la tête (alouette!) au cours des neuf niveaux que comprend Slam Dragon.

Vous pourrez sélectionner huit personnages. La plupart sont inspirés des grands classiques des jeux de combat de Namco, de Sega ou de Capcom. Les combattants sont rendus en lissage de Gouraud, ce qui leur confère une parenté évidente avec ceux de Tekken ou de Toshinden. En plus de leur jauge de vitalité, les personnages disposent d'un indicateur spécial qui se remplit en fonction des points que vous marquez en plaçant des attaques réussies. Lorsque cet indicateur atteint sa valeur maximale, vous gagnez non seulement l'estime de vos pairs, mais aussi le droit d'assener une super-beigne à votre adversaire. Coups spéciaux, zooms automatiques sur les combattants lorsqu'ils se rapprochent, combinaisons et enchaînements, projections et morsures d'oreille: la panoplie complète du jeu de baston! Sachez en outre qu'une version Saturn est déjà en cours de développement.

JALECO/PLAYSTATION

Niveau
du Japon

N'hésitez pas à suivre votre adversaire à terre.



Riona rappelle un peu un personnage du Tekken 2 de Namco...



Wong le Chinois adore les coups de pied sautés.



Cerisiers en fleur et temple shintoïste pour ce niveau.



Kung-fu contre kick-boxing...



Johnny, en reculant au dernier moment, a évité ce low-kick.



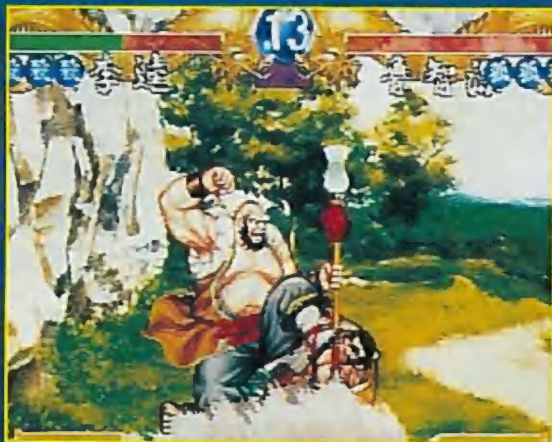
Dick est impressionnant par sa taille comme par sa force.

Suikoenbu



Data East, après avoir développé Suikoenbu sur Saturn, a décidé d'en réaliser une adaptation pour la Playstation. Jeu d'arcade à l'origine, il présentait la singularité d'être l'un des tout premiers coin-up basé sur la carte d'arcade très proche de la Saturn: la Titan (appelée officiellement ST-V). Mais malgré les relations privilégiées qui lient Sega à Data East, il était trop tentant pour l'éditeur de goûter à la part de gâteau que représentent les possesseurs de Playstation.

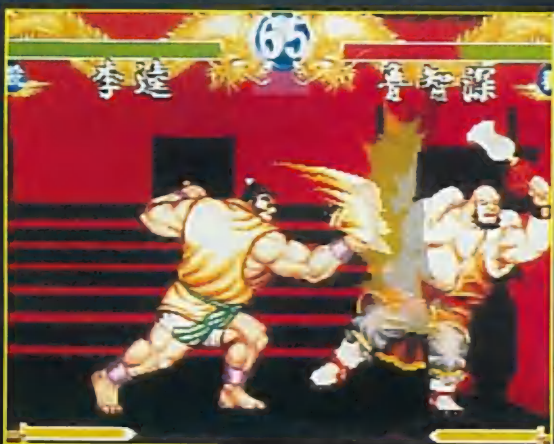
La version Playstation reprend fidèlement le jeu original. Basé sur des légendes chinoises à la trame plus ou moins historique, le jeu vous place dans la peau de combattants chinois qui s'affrontent afin de parvenir jusqu'au boss, tyran notoire à éliminer. Ils sont dotés d'armes blanches, dont la plupart typiquement chinoises. Attaques spéciales, zooms sur les protagonistes... les fonctions classiques des jeux de baston sont au rendez-vous. Le jeu est plutôt bien réalisé, mais n'offre rien de transcendant par rapport à ce qui existe déjà sur le marché.



Le plus amusant n'est pas de mettre l'adversaire à terre, mais de le piétiner.



Le choix des personnages est difficile: ils sont aussi patibulaires les uns que les autres.



Gros sprites et baston à gogo.



Un grand classique: le dragon de feu.

LE JAPON EN DIRECT

TRY A GAME : LE SPECIALISTE DES JEUX VIDEO D'OCCASION

PSX JAP + 1 JEU + 1 PAD
2290 F

PSX FR + 1 JEU + 1 PAD
1990 F

- THEME PARK : 279 F
- LOADED : 279 F
- DEST. DERBY : 279 F
- RIDGE RACER : 279 F
- TOSHINDEN : 249 F
- JUMPING FLASH : 249 F
- MANETTE : 199 F
- CABLE RGB : 249 F

SUPER NINTENDO + 1 JEU 470 F

FIFA 95 : 179 F ST. RACER : 249 F
MK 2 : 179 F STUNT RACE : 179 F
TINY TOONS : 99 F METROID : 149 F

MEGADRIQUE + 1 JEU 350 F

FIFA 95 : 199 F ALADIN : 179 F
EA RUGBY : 189 F ROILION : 199 F

3 DO FZ1 + 7 JEUX = 1750 F

CDI PHILIPS + FULL MOTION + 2 JEUX = 1990

GAME BOY

+ 2 JEUX : 229 F

GAME GEAR

+ 2 JEUX : 380 F

NES

+ 2 JEUX : 159 F

VENTE - ECHANGE - ACHAT - REPRISE - VPC

SATURN + 1 JEU
2290 F

MYST : 249 F
DAYTONA : 199 F
SEGA RALLY : 349 F
BUG : 279 F
SHINOBI X : 279 F
HANG ON 95 : 299 F
GALE RACER : 179 F
MANETTE : 159 F
ADAPTATEUR : 249 F

NOUVEAU !!
JEUX CD ROM PC

EXEN : 199 F MAGIC CARPET : 249 F
DARK FORCE : 249 F D ZONE : 179 F
DOOM 2 : 249 F CRUSADERS : 199 F
NEED FOR SPEED : 249 F
SUPER KART : 199 F ECT ...

NEO GEO CART.
+ 1 JEU : 890 F
NEO GEO CD :
+ 1 JEU : 1890 F

SPECIALISTE
V.P.C.
AMIS DE PROVINCE
CONTACTEZ - NOUS

AUTEUIL : 11, rue CHANEZ 75016 PARIS Tél : 40.71.60.61
PECLET : 25 rue PECLET 75015 PARIS Tél : 40.45.02.02
SURESNES : 1 Allée Jules Ferry / C.C. SURESNES II
(Face à CHAMPION) 92150 SURESNES Tél : 42.04.50.60

JEUX ET CONSOLES
D'OCCASION

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

**La PlayStation
+ 1 Joypad 2099 F**

**GARANTIE
MICROMANIA 1 AN**

**Le T-Shirt PlayStation
GRATUIT aux 1000
premiers acheteurs
d'une PlayStation !***
(à partir du 10 février)



Caractéristiques

* CPU 32 bits RISC chip
@ 33 MHz * Animation 16 millions Pixels
* Affichage 640 x 480 haute résolution
* Graphismes 16 millions de couleurs
polygonaux et processeur 32 bits spécialisé
en animation 3D (360 000 poly.)
* Mapping, parallaxmapping en temps réel,
zoom rotation, effets spéciaux
* Son direct laser

**3615
MICROMANIA**
• 1 Playstation
• 10 jeux
à gagner !!
1,29 F la minute

**NEW
TOTAL NBA '96**

Les plus grandes Stars des 27 prestigieuses équipes de basket américain sont au rendez vous : Intégralement en 3D temps réel et grâce à la motion capture, le réalisme de l'animation est total ! Une Simulation phénoménale.



La célèbre Mickey remonte le temps et retourne à ses sources. Accompagnez le dans son voyage spectaculaire et revivez avec lui les moments marquants de sa unique carrière cinématographique !

NEW



**NEW
DRAGON
BALL Z**

22 personnages pour une action intense. Vous retrouverez tous vos personnages favoris de la série dans ce grand classique du jeu vidéo.



NEW ACTUA SOCCER



Une superbe réalisation par Gremlin. Un réalisme exceptionnel grâce à la motion capture, des caméras placées dans tous les coins du terrain, 44 équipes internationales.

NEW POWER SERVE 3D



Une simulation de tennis très réaliste qui vous permet d'exprimer vos talents tennisistiques contre 8 adversaires différents sur toutes les surfaces de jeu existantes.

NEW DEFCON 5



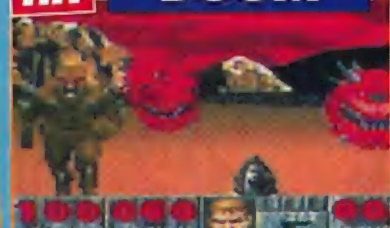
Un jeu full d'action, d'énigmes à résoudre, de séquences de shoot'em up. Déjouez un complot, défendez une base et dégagez vous d'une situation peu enviable !

HIT DESTRUCTION DERBY



Une super course de stock car où tout est permis ! Des moments à vivre incomparables grâce au câble de connexion playstation.

HIT DOOM



Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière. Incontournable !

HIT TEKKEN



Un jeu de combat fabuleux : 17 personnages ayant chacun + de 40 coups, un système de combos dévastateurs, 9 personnages cachés ! Une adaptation meilleure que la version arcade !

HIT FIFA 96



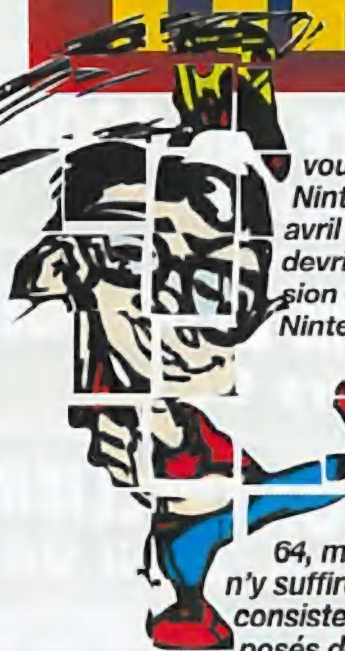
La version 32 bits du fabuleux FIFA ! des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! Incontournable !

**Des Promos
d'enfer sur des
centaines
de jeux
16 Bits et
32 Bits !**

4 nouveaux MICROMANIA !

**C'est la fête dans tous les Micromania
du 17 février au 17 mars 96 !!**

TIPS



A l'heure où j'écris ces lignes, vous savez certainement tous que la Nintendo 64 bits ne sortira que fin avril au Japon, ce qui signifie que vous devriez la trouver en France en diffusion officielle vers la fin de l'année 96. Nintendo demande à ses fans de patienter, mais tiendront-ils jusque-là? Si nous avons tous les moyens, la meilleure solution serait d'acheter la Playstation, la Saturn et, dès qu'elle sera en vente, la Nintendo 64, mais nos tirelires et nos étrennes n'y suffiront pas. Une autre solution consisterait à former des mini-clubs composés de joueurs sur toutes les consoles.

Ainsi, il serait possible de toucher un peu à toutes les machines. L'union ne fait-elle pas la force? Voilà, c'était la pensée du jour de tonton Switch pour jouer à bon marché. Autre nouvelle d'importance, un grand concours, dont nous aurons l'occasion de vous parler, va être organisé sur King of Fighters 95 sur Neo Geo et Toshinden 2 sur Playstation. Alors, pensez dès aujourd'hui à vous entraîner. Abordons enfin le thème de votre chère rubrique. Ce mois-ci, hormis les quelques tips d'usage, vous avez la chance d'avoir un guide de cinq pages consacré à tous les nouveaux coups spéciaux de VF2 sur Saturn, concocté avec amour par Marco le pro. Bref, de quoi bien commencer l'année. Have fun!

Switch

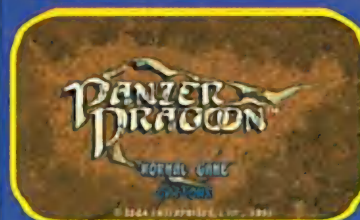
SATURN

PANZER DRAGOON

Je ne dirai pas que j'ai toujours su qu'il existait un code permettant de jouer en la seule et unique compagnie de son fidèle dragon (voir "30 Millions de Dragons" ou "Dragons 2000", les mags des purs fans de dragons), mais presque. Jusqu'à présent, il fallait terminer le jeu en mode Easy sans rater un seul ennemi à l'écran, puis effectuer une manipulation à la page d'intro. Dernièrement, une manière plus simple d'y arriver a été découverte. Il vous suffira d'entrer deux codes, l'un après l'autre. Une petite précision toutefois: dès lors que le tip est réalisé, il ne sera possible de tirer qu'avec les missiles téléguidés.

Pour jouer avec le dragon seul

A la page de présentation, faites: Haut, X, Droite, Y, Bas, Z, Gauche, Y, Haut X. Un cri de dragon confirmera le succès de votre manipulation. Puis faites: Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, L, et R. Un autre braillement rentendra, signifiant la validité de ce second tip.



Attention, c'est inhabituel, deux manipulations sont à effectuer.



Et voilà, sans le cavalier, la vue est nettement meilleure!

SATURN

TOSHINDEN S

Toshinden, le jeu de baston qui a fait tant d'émules sur Playstation, et pâler de jalousie les possesseurs de Saturn, est désormais offert à tous, et ce avec un personnage qui n'existait pas dans la version d'origine! La démo est nettement meilleure, et de courts dialogues entre chaque combat vous feront oublier les temps de chargement, qui ne sont pas si longs, il faut l'avouer. Bref, à part au niveau des graphismes et de l'animation, on a affaire ici à quasiment la même version. Sur Saturn, il est possible de faire grossir la tête des personnages du jeu de manière fort simple. Voyez vous-même plus bas...

Pour avoir des héros hydrocéphales (ou Super Deformed)

Avant de rentrer dans un des modes de combat, maintenez la pression sur L et R.



C'est sur cet écran, avant même de choisir votre mode de combat, qu'il faudra appuyer sur les deux boutons, sans lâcher prise!



Si votre paddle marche normalement et que vous n'avez pas de problèmes psychomoteurs, vos joueurs doivent avoir pris des joues...

PLAYSTATION

RIDGE RACER REVOLUTION

Je pense que tous les amateurs de sensations fortes, de beaux graphismes et de sport automobile auront sûrement acheté RRR. Plus de souplesse et de fluidité dans le maniement du bolide, plus de réalisme, une musique (techno) qui renforce la sensation de vitesse et de liberté et, surtout, un nouveau véhicule. Ce bolide, baptisé White Angel (Ange Blanc), est très difficile à battre. Pour y parvenir, il faudra bien maîtriser le dérapage et le circuit, et avoir auparavant battu la Diablo.

Pour gagner les clefs de la White Angel

Mon tip consiste simplement en deux conseils: anticiper le plus possible tous les virages dans la partie de montagne (avant le panneau publicitaire "Tekken 2" en Extra), et bien repérer à quel endroit la voiture blanche se trouve dans votre rétroviseur, car peu importe que vous perdiez beaucoup de vitesse, il faut la ralentir à tout prix...



Une fois la Diablo et la White Angel battues, les clefs du bolide blanc sont à vous.

SATURN

DIGITAL PINBALL

Voilà un bon jeu de flipper sur Saturn, ses graphismes sont de bonne qualité et le mouvement de la bille de fer est bien rendu. J'ai dans ma besace quelques tips qui permettent de visionner le staff de trois façons différentes, pour ceux que ça intéresse.

C'est ici que toutes les manipulations sont à effectuer.



Pour avoir droit au staff sous toutes ses coutures

A la page de présentation, effectuez l'une des manipulations suivantes.

- pour le staff d'usage: C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, Bas, Bas.
- pour le staff dans le flipper: X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, Haut, Haut.
- pour le second staff dans le flipper: X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C.



Et voici plusieurs façons rigolotes de visionner le staff.

SNIN

PREHISTORIK MAN

Il s'agit là à mon avis de l'un des meilleurs jeux de plates-formes de la SNIN, et on peut le placer en troisième position après Mario World 2 et Donkey Kong 2. Sa durée de vie est plutôt bonne, puisqu'il faut terminer une vingtaine de niveaux pour pouvoir visionner la fin du jeu. Deux astuces vous rendront la tâche plus aisée. La première permet d'avoir 99 Continues, la seconde de choisir votre stage. Essayez quand même de terminer le jeu sans utiliser ces tips, c'est beaucoup plus amusant...

Pour avoir 99 Continues et un Select Stage.

- **Tip 1.** Entrez dans les options, placez-vous sur "Menu" et appuyez tout en maintenant la pression sur les boutons X, Y et A. Pressez ensuite plusieurs fois sur Gauche jusqu'à ce que le mot "Menu" se transforme en "Triche". Avant de sortir des options, maintenez L appuyé. Une fois sorti, relâchez, placez-vous sur "Début de jeu" et maintenez R. Puis appuyez sur "Start". Les 99 Continues sont à vous!
- **Tip 2.** Pendant le jeu, appuyez sur "Select" pour finir le niveau, ou sur "Start" puis "Select", et le tableau de choix de niveaux apparaîtra.



Tip 1. Dans le tableau des options, placez-vous sur "Menu".

Une fois le tip effectué, "Menu" se transforme en "Triche".

Il ne vous reste ensuite qu'à réaliser le second tip.

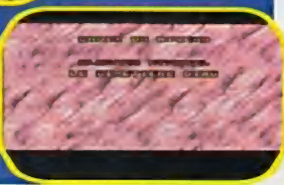


Résultat: une fois vos trois vies utilisées, il vous reste 99 Continues.



... puis sur "Select" pour accéder au tableau permettant de choisir son niveau.

Tip 2. Au beau milieu d'une partie, il suffit tout bonnement d'appuyer sur "Start"...



TIPS

CONSOLES

Tu es coincé dans un jeu?
Tu craques, tu t'énerves?

Tape **3615 TCPLUS** ou appelle le **36 68 00 64**

et consulte tous les tips sur un max de jeux.

En plus, sur le **3615 TCPLUS**, tu peux te connecter en direct **le mercredi de 14 heures à 18 heures** avec Switch, le roi des tips, et **le vendredi aux mêmes horaires** avec le Panda, la bête des mangas.

3615 PSX

ASTUCES SOS

NEWS



GAGNEZ DES JEUX

LE MINITEL QUI EN SAIT PLUS QUE TOI, MAIS QUI NE LE GARDE PAS POUR LUI!

Pour utiliser chacun de ces codes, faites une Pause durant une partie en appuyant sur le bouton Start. Il vous suffit ensuite d'appliquer les codes fournis pour valider les tips. En cas d'erreur, appuyez de nouveau sur Start pour revenir au jeu, puis encore une fois pour remettre le jeu en Pause. Recommencez ensuite à entrer votre code.

Pour afficher la carte complète d'un niveau

Rien de plus agréable que de découvrir la carte du niveau au fur et à mesure de ses déplacements. Le tip qui suit permet d'afficher dès le début du jeu la totalité de la carte, passages secrets compris. Sympa, non?



Triangle, Triangle, L2, R2, L2, R2, R1, Carré.

Pour afficher tous les ennemis et autres objets sur la carte

Encore, plus fort! Il est possible de faire apparaître, sur la carte du niveau dans lequel on évolue, la totalité des ennemis ainsi que tous les gadgets. Ces derniers apparaissent sous forme de triangles bleus.



Triangle, Triangle, L2, R2, L2, R2, R1, Rond.

Pour être invincible

Également appelée "God Mode", cette astuce vous permet de devenir invulnérable et de ne plus craindre les tirs ou les morsures des ennemis. Si le tip est convenablement réalisé, les yeux de votre personnage affiché à l'écran doivent être blancs.



Bas, L2, Carré, R1, Droite, L1, Gauche, Rond.

Pour avoir toutes les armes, munitions et cartes de couleur

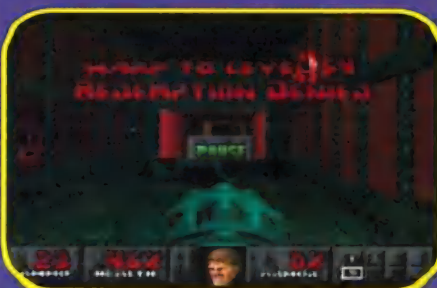
Voilà qui va vous faciliter la tâche. En réalisant le tip suivant, votre personnage possèdera toutes les armes, le maximum de munitions et toutes les cartes de couleur. Quand les munitions viennent à manquer, renouvelez le tip.



Croix, Triangle, L1, Haut, Bas, R2, Gauche, Gauche.

Pour choisir son niveau à tout instant du jeu

Les plus impatients d'entre vous se jeteront sur cette astuce. Elle permet en effet de changer de niveau à tout instant de la partie. Une fois le tip réalisé, il suffit d'appuyer sur les touches Gauche ou Droite de la manette pour faire défiler les niveaux dans l'ordre croissant ou décroissant. Validez le niveau avec le bouton Croix.



Droite, Gauche, R2, R1, Triangle, L1, Rond, Croix.

Pour voir à travers les murs

Cette astuce est inédite et ne figure sur aucune autre console de jeu, car seule la Playstation est capable d'une telle prouesse. En effet, ce tip permet de rendre les murs des labyrinthes transparents. Ainsi, les ennemis qui se cachent derrière une porte ne vous surprendront plus.



L1, R2, L2, R1, Droite, Triangle, Croix, Droite.

NOTE SPECIALE

Pour avoir les X-coups au maximum de leur pouvoir, il ne faut pas utiliser la garde automatique. Tous les tips fonctionnent pour une configuration du paddle de base.

CYCLOPE

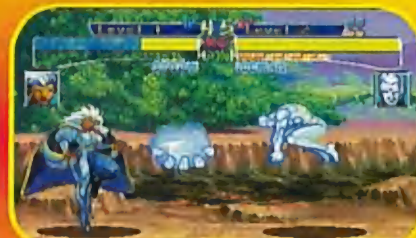
- Pour contrôler le rayon optique en Hyper X:
↓ ↵ ← + X, Y ou Z.
- Durant la course (donner deux coups de pad rapide vers l'avant):
- appuyez sur A + X pour amorcer un combo.
- appuyez sur C + Z pour faire une projection "brise-cou".



Apprenez à diriger votre "blast optique"!

ICEMAN

- Vous pouvez changer la distance ou la direction du rayon de glace et de l'énorme boule de neige selon le bouton de poing utilisé (X, Y ou Z).
- En l'air, maintenez: ↓ + Z pour lancer une boule de neige.



Voici la boule de neige d'Iceman.

GOUKI

Gouki est le seul personnage caché connu pour l'instant. Pour le sélectionner, il faut réaliser à l'écran de sélection des persos (en mode Arcade), les manipulations ci-dessous. Remarque: il faut un timing très, très précis (ce tip a été vérifié).

Premier joueur

Mettre le curseur sur Spirale et attendre trois secondes. Puis, sans s'arrêter, placer le curseur sur: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclope, Wolverine, Omega Red, et s'arrêter sur Silver Samurai. Attendre trois secondes, puis maintenir: A + C + Z.

Deuxième joueur

Mettre le curseur sur Storm, attendre trois secondes. Puis, sans s'arrêter le placer sur: Cyclope, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, et s'arrêter sur Spirale. Attendre trois secondes, puis maintenir: A + C + Z.

LES COUPS SPÉCIAUX DE GOUKI

X-Mouvements

- Boule de Feu 1
↓ ↵ → + X, Y ou Z
(peut se faire en l'air)
- Boule de Feu 2
← ↵ ↓ ↵ → + X, Y ou Z
- Dragon Punch
→ ↓ ↵ + X, Y ou Z
- Hélicoptère
← ↵ ↓ + A, B ou C
- Attaque en piquée
↓ ↵ → + A, B ou C (en l'air)



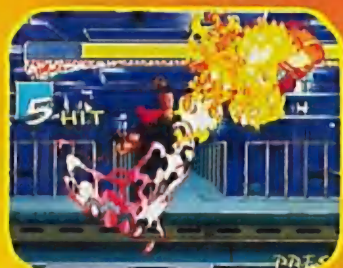
Super Boule de Feu en finish, la grande classe!

X-pouvoirs

- ← ↵ ↓ + X, Y ou Z
(en corps à corps)
- ↓ ↵ + A B C ou X Y Z
(téléportation)
- ← ↵ ↓ + A B C ou X Y Z
(téléportation)

Hyper-X

- Super Boule de Feu
↓ ↵ → ↓ ↵ → + X, Y ou Z
- Super Dragon Punch
→ ↓ ↵ → ↓ ↵ + X, Y ou Z



Double Dragon Punch enflammé, qui dit mieux?

SENTINEL

- Vous pouvez varier la direction des coups spéciaux selon le bouton utilisé (faible, moyen ou fort).
- En l'air, maintenez: ↓ + Z pour un plongeon mortel.

SILVER SAMURAI

- Durant le Hyakuretautoh (Appuyez sur X, Y ou Z plusieurs fois de suite et très vite), faites:
→ ↓ ↵ + X, Y ou Z pour courir.
- Hyper X (Triple Shuriken):
↓ ↵ ← + X Y Z

SPIRALE

- Après avoir fait apparaître les épées (→ ↓ ↵ ← ↵ ← + X Y Z), vous pouvez utiliser un X-pouvoir spécial: ↓ ↵ → + A, B ou C.

STORM

- Pour lancer une boule d'électricité lorsque Storm est en l'air, appuyez sur: Y + une direction.

36
15

DBZ



Tous les COMBATS
détaillés un par un !



Tous les PERSONNAGES
fichés un par un !



Tous les ÉPISODES des
mangas et de la série Tv



GAGNEZ des collections
d'Art-Book, vidéos...

TOUT DBZ SUR MINITEL

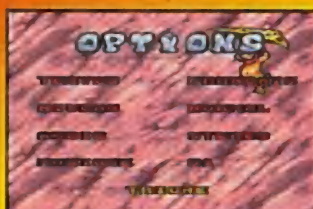
Édité par Minitel 31 26 France

Même si le jeu n'est pas excessivement difficile, vous avez dû passer à côté de pas mal de bonus car les passages secrets sont nombreux. Voici les indications qui vous permettront de trouver les plus difficiles d'entre eux et, en premier lieu, deux Cheat Modes qui vous faciliteront énormément la tâche...

tips

Pour avoir 99 Continues

A l'écran d'options, sur "Exit", appuyez sur: X + Y + A. En même temps, déplacez la manette directionnelle vers la gauche jusqu'à ce que le mot "Exit" devienne "Friendly" ("Triche" dans la version française). Vous avez maintenant 99 Continues!



CONSEIL GÉNÉRAL

Niveau 4

Tout au long du jeu, de nombreuses salles de bonus sont dissimulées dans le sol ou dans les airs. N'hésitez donc pas à frapper le sol et les airs à coups de massue. Vous atteindrez les airs en rebondissant sur la tête des ennemis.

LA JUNGLE

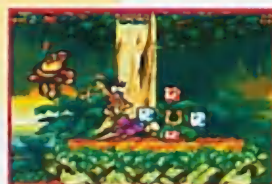
Frappez le sol derrière Peticayou, le chef, pour trouver une pierre-ascenseur. Allez à gauche à l'arrivée et frappez la vide à coups de massue: deux plates-formes invisibles apparaîtront. Dirigez-vous sur la gauche pour trouver le magasin caché.



Niveau 5

LE BOIS SOMBRE

Le collier tant convoité se trouve tout en haut à gauche du niveau, juste avant la fin. Il recharge désormais vos hurlements de combat automatiquement. A l'étage inférieur, quelques cœurs n'attendent que vous.



Niveau 15

GLUEVILLE

Une porte invisible se trouve au-dessus de la sauvegarde de ce niveau: frappez le bois pour qu'elle apparaisse et vous entrerez dans un petit sous-niveau caché. Prenez la porte de sortie la plus haute pour rejoindre le niveau principal et de très nombreux bonus à gauche, dont une vie supplémentaire et une arme, s'offriront à vous.



Niveau 16

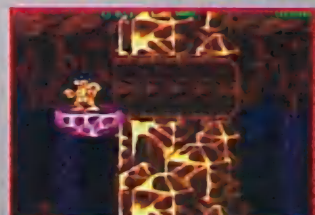
GLUEVILLE PLAGE

Invincibilité et vies supplémentaires se dissimulent juste en dessous de la sortie du niveau. Sautez à droite de la plate-forme précédant la plate-forme de sortie.



Niveau 18 LES CAVERNES DE CRISTAUX

Un labyrinthe très sympathique pour de nombreux cadeaux! Allez à droite au début du niveau et restez sur le premier ascenseur qui descend, car il remontera plus haut que l'endroit où vous l'avez pris. Là, tapez le mur de droite: une plate-forme vous emmène en haut à gauche (donc au début du niveau, mais plus en hauteur). Toujours sur la plate-forme, vous allez pouvoir collecter tous les bonus aperçus au départ et même faire un tour de deltaplane! Des baskets spéciales permettent de grimper au mur pour sortir de cette salle.



Niveau 11

YÉTI BOURG

Deux yétis gardent les deux clefs demandées par T-Rex. Chacun se tient sur une plate-forme. Frappez le sol de la seconde (celle du dessous).

Niveau 19

LES CAVERNES DE CRISTAUX II

Tapez les murs et le sol (deux vies sup.) au point de départ. Prenez le chemin de gauche et descendez dans le tunnel. Un ascenseur vous mène en hauteur: sur son trajet, tapez le mur de gauche pour accéder à une salle de bonus et disposer d'une arme très pratique.



Niveau 20

LA RIVIERE CRISTALE

Vous êtes sur un radeau tout le long de ce niveau, mais n'hésitez pas à monter sur les araignées pour attraper des bonus situés en hauteur. Comme ici, juste après la sauvegarde: bonus et magasin à la clef.



Niveau 22

LE GLACIER ETERNEL

Empruntez le long chemin glissant à droite de Petitcayou pour monter à l'étage supérieur au-dessus de lui. Là, une pierre-ascenseur vous mène encore plus haut, pour la poursuite du niveau. Ne descendez pas lors du premier trajet: la pierre revient à son point de départ et entame un nouveau parcours dans un secteur truffé de bonus.



Pour avoir le Select Stage

Allez sur l'écran d'options et choisissez "Menu". Appuyez sur L. Tout en maintenant L enfoncé, appuyez sur Start pour revenir à l'écran-titre. Sélectionnez "Début du jeu" en appuyant sur R, puis Start pour commencer. Mettez le jeu sur Pause au cours des niveaux et appuyez sur Select pour un écran d'affichage de tous les niveaux. Pour finir directement le niveau, appuyez seulement sur Select.

CHOIX DU NIVEAU

LA BROUSSE
LES VIEUX FORTS
LE PAYS DU CIEL
LA JUNGLE
LE BOIS SOMBRE
LE BOIS SUSPENDU
LE VOLCAN ÉTEINT



VITE !

Demandez-nous notre catalogue : 32 pages couleur de mangas, vidéos, goodies, jeux vidéos...

Vous recevrez immédiatement celui présenté ci-dessus ainsi que les prochains au fur et à mesure de leur sortie.

Téléphone :

(16.1) 49.76.19.63

Fax : (16.1) 43.97.32.36

Minitel :

3615 BOUTIQUE TOON

Courrier : LA BOUTIQUE TOON

BP 249

94102 SAINT-MAUR Cedex

QUI ? VOUS N'AVEZ PAS ENCORE LE CATALOGUE DE LA BOUTIQUE TOON ?



TIPS

RAYMAN

Ce jeu de plates-formes désormais célèbre, dont le héros doté d'une animation modulaire très pittoresque, ne vous a peut-être pas dévoilé tous ses secrets... Pour vous aider dans votre quête des cages d'Electoons, voici quelques tips et mots de passe pour toutes les versions.

SATURN

Les actions notées entre parenthèses sont à effectuer simultanément, c'est-à-dire qu'il faut appuyer sur tous les boutons signalés en même temps. Hors parenthèses, il s'agit de manipulations à effectuer l'une après l'autre.

Pour avoir 5, 20 ou 99 vies ou pour ressourcer vos points de vie

Tout d'abord mettez le jeu sur Pause, puis...

- 5 vies: appuyez sur B, X, B, Z. Relâchez puis faites: (L-R-Bas-B).
- 20 vies: appuyez sur A, relâchez et enchaînez (Droite-B) (Diagonale Gauche/Bas-R) (Y-C-Z).
- 99 vies: faites Haut, relâchez puis enchaînez (X-B-Z). Recommencez la manipulation avec L, R, L, R (Haut-Y).
- Points de vie ressourcer: R, Bas, Gauche, Haut, Droite (C-B) (R-L)

Pour avoir 10 Continues

Cette manipulation est à effectuer sur l'écran de Game Over/Continues s'il vous reste au maximum deux Continues. Faites: Gauche (A-C) (Z-L-R) (X-Z-Haut).

JAGUAR

Pour avoir des vies, faire le plein de pouvoirs, etc.

Pendant la présentation du jeu, avec le pad, rentrez les codes indiqués ci-dessous:

- Tous les niveaux sur la carte: 1-3-6-4
- 50 vies au début du jeu: 5-1-5-2-5-3
- Tous les pouvoirs assemblés: 1-3-5-7-9
- L'équipe de programmeurs: 2-5-5-2

PLAYSTATION

Pour avoir une petite animation de Rayman

A l'écran de présentation, appuyez et maintenez R1 et R2 enfoncés jusqu'à ce que l'animation commence. Relâchez.



Pour avoir un mini-écran de jeu dans le jeu

Gadget marrant et totalement inutile. Mettez le jeu sur Pause au cours d'une partie. Appuyez sur R2 et maintenez le bouton enfoncé tout en appuyant sur: Cercle, Cercle, Gauche, Cercle, Cercle. Relâchez R2.



Pour un accès direct aux boss

- Mosquito: L04JPN6NHM
- Mr SAK: B0D4?MF2HK
- Mr Stone: BH44?N7IWF
- MAMA PRITE: 49DN?XFINF
- MAMA SPACE: 4NBN?X7CWF
- Mr Skops: NWTD0MF3D6

Pour avoir 10 Continues

Sur l'écran de Game Over/Continues, et à la condition d'avoir moins de deux Continues, appuyez et relâchez sur: Haut, Bas, Droite et Gauche.

Mots de passe pour les mondes finis avec 3 vies et 5 continues

- MONDE DE LA JUNGLE: L044Z5QV9M
- MONDE MUSICAL: B0D4?M733P
- MONDE DE LA MONTAGNE: 49DN?XFINF
- MONDE DU DESSIN: DCT4GK754F
- MONDE DES CAVERNES: NW?WDX9IDQ
- MONDE DES GATEAUX: NW?N4MH74Q

Pour avoir 99 vies

Mettez le jeu sur Pause au cours de la partie. Appuyez, dans l'ordre tout en maintenant la pression, sur L2, R1, L1, R2. Puis relâchez dans l'ordre L1, L2, R2, R1. Appuyez sur Triangle, puis relâchez. Appuyez tout en maintenant sur: Droite, Cercle, Carré et Croix. Relâchez dans l'ordre: Droite, Croix, Carré et Cercle.



Pour avoir tous les niveaux ouverts sur la carte et 45 vies

Sur l'écran des passwords, tapez: N2P2DP9F4Q.



Pour arriver directement aux deux tiers du jeu et avoir 50 vies

Sur l'écran des passwords, tapez: JW4WG1PMS7.





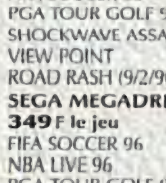
Riot 1
Manga Fr. 77 F



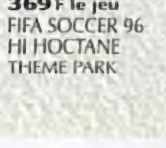
Noritaka 1
Manga Fr. 40 F



Habitant de l'Infini 2
Manga Fr. 57 F



HK 1
BD Fr. 97 F



Dragon Ball 1 à 7
Art Book Jap. 189 F

EN FÉVRIER, LES GRÈVES RECOMMENCEZ. (NOOOOOOON!)

LA VIDEO DBZ 99F

Et 399F les 4 au choix plus un sachet Hero Collection !
Trafalalilière !



Armitage III.1
Vidéo VF 119 F



Kishin Heidan 1
Vidéo VF 139 F



Yugen Kaisha 1
Vidéo VF 99 F



Fatal Fury 2
Vidéo VF 169 F



Fatal Fury 3
Vidéo VF 169 F



DB 2 (Inédit)
Vidéo VF 139 F



DB 3 (Non censuré)
Vidéo VF 139 F



Dragon Ball Z 1-11
Vidéo VF 99 F



RG Veda
Vidéo VF 139 F



Patlabor 1-2
Vidéo VF 149 F



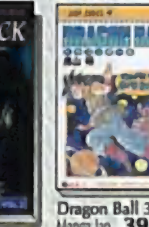
Max et Cie Film
Vidéo VF 169 F



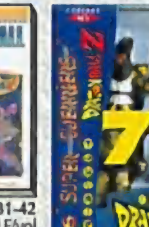
Slow Step 3
Vidéo STF 139 F



Blackjack 2
Vidéo STF 139 F



Dragon Ball 31-42
Manga Jap. 39 F/vol



Dragon Ball Z 75F



Dragon Ball Z TAPION
Anime-Com Jap. 69 F/vol



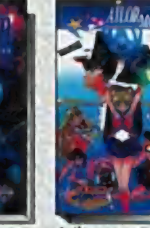
Tex Avery 1-8
Vidéo STF 129 F/vol



Blackjack 1
Vidéo VF 139 F



The Guyver 1 & 2
Vidéo VF 139 F/vol



Sailor Moon R le film
Vidéo VF 169 F



Gon 2
Manga Fr. 38 F



Dragon Ball 2
Anime-Com Jap. 69 F/vol



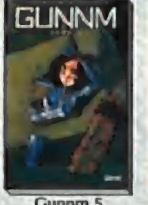
Dragon Ball Z GOGETA
Anime-Com Jap. 69 F/vol



RG Veda 1-2
Manga Fr. 47 F



Gunnm 1 à 4
Manga Fr. 40 F



Gunnm 5
Manga Fr. 40 F



Ikkyu
Manga Fr. 57 F



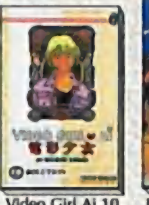
Dr Slump 1 à 3
Manga Fr. 37 F



Dr Slump 4
Manga Fr. 37 F



Dr Slump 5
Manga Fr. 37 F



Video Girl Ai 10
Manga Fr. 30 F



Porco Rosso 1 à 4
Anime-Com Jap. 57 F/vol



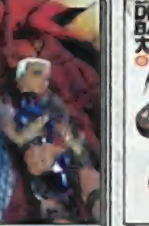
Totoro 1-2
Anime-Com Jap. 57 F/vol



Riot 1
Manga Fr. 77 F



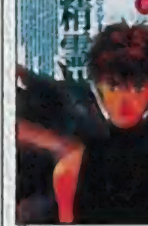
Noritaka 1
Manga Fr. 40 F



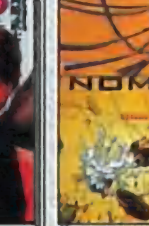
Habitant de l'Infini 2
Manga Fr. 57 F



HK 1
BD Fr. 97 F



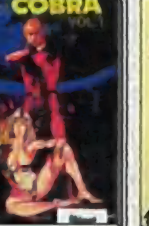
Dragon Ball 1 à 7
Art Book Jap. 189 F



Élémentalistes 2
Manga Fr. 77 F/vol



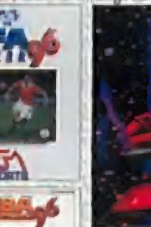
Nomad 3
BD Fr. 97 F



Cobra 1
Manga Fr. 97 F



Univers des Mangas
Livre Fr. 119 F



Poster Cobra 2 (4 modèles)
Poster Hor. 38x53cm 25 F, 80 F les 4



Cobra Le Film
Vidéo VF 149 F



Cobra 1 à 4
Vidéo VF 169 F



Cobra 5
Vidéo VF 169 F



Cobra 6
Vidéo VF 169 F



Poster Cobra 4 (4 modèles)
Poster Hor. 38x53cm 25 F, 80 F les 4



Poster Cobra 4 (4 modèles)
Poster Hor. 38x53cm 25 F, 80 F les 4



Poster Cobra 4 (4 modèles)
Poster Hor. 38x53cm 25 F, 80 F les 4



Poster Cobra 4 (4 modèles)
Poster Hor. 38x53cm 25 F, 80 F les 4

OH ? C'EST VRAI ? DES JEUX VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

SONY PLAYSTATION
349F le jeu
FIFA SOCCER 96
PGA TOUR GOLF 96
SHOCKWAVE ASSAULT
VIEW POINT
ROAD RASH (9/2/96)
SEGA MEGADRIVE
349F le jeu
FIFA SOCCER 96
NBA LIVE 96
PGA TOUR GOLF 96
SEGA SATURN
369F le jeu
FIFA SOCCER 96
HI HOCTANE
THEME PARK

SUPER NINTENDO
379F le jeu
FIFA SOCCER 96
JUNGLE STRIKE
NBA LIVE 96
NHL HOCKEY 96
3DO
349F le jeu
SHOCKWAVE 2
PSYCHIC DETECTIVE
FIFA 96

INFORMATIONS UTILES

- Découpez, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- Jour J ! Vos commandes Colissimo et Chronopost sont expédiées le jour même où nous les recevons.
- Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par courrier.
- Notre catalogue couleur (32 pages) est gratuit, il suffit de nous le demander.
- Grâce aux Points Toon que vous gagnez avec chaque commande, (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des articles gratuits !



Renseignements, commande, livraison, service après vente:
(Lu.1) 49.76.19.63
Lu-Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h
3614 TOON 24/24h 0,37F/mn

BON DE COMMANDE

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 CADEAU Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon. 12 pages couleur. Pour toute commande avant le 29/2/96 !	Gratuit
2	
3	
4	
5 CADEAU 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 29/2/96.	Gratuit
6	
7 Nouveau catalogue 32 pages couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

NOM : _____
 PRÉNOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE P. : _____
 VILLE : _____
 C.P. : _____

Date de naissance : _____

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
 Envoi normal (5 jours env.) 27 F
 Envoi Colissimo (J+2) 37 F
 Envoi Colissimo recommandé 49 F
CHRONOPOST (J+1) 76 F
EUROPE : (éco. recommandé) 60 F
DOM/TOM : Sur devis, au coût réel
 Contre-remboursement : ajoutez 39 F
TOTAL À PAYER
☐ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
☐ Mandat (ordre : «Pixtel»)
☐ Contre Remboursement
☐ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
☐ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
 N° _____ Signature : _____
 Expire à fin : ____ / ____

Voici tous les nouveaux coups de *Virtua Fighter 2* avec, en prime, la liste complète des coups de Shun Li et Lion Rafale. "Welcome to the next level!"

SHUN LI

• MOUVEMENTS ET COMBOS

B [B] [B]

B C

↘ + B

↘ + B

↘ → + B

→ + B

↙ + B

↓ + C + A

← + B

↖

→ → + C

↑ + B

↖ + B

↑ + C

↗ + C

↗ + B

C + A [B]

B + C

Shun boit

↙ + C + A

↓ + C + A

↓ + B + C [C] [C]

Fonctionne si Shun a bu

← + C + A

→ ↘ ↓ ↙ ← [C]

← + C

↙ + C [A]

↙ + C C

↙ + C C + A

↙ ↙ + C

↓ ↓ [C]

↙ + A [B]

↙ + A B + C

↘ + A ou ↙ + A

pas de côté

← + A [B]

• CORPS À CORPS

B + A

Shun boit

ABC

HHM

HH

M

M

M

H

B

M

H

-

M

M

M

H

M

M

MH

M

B

B

BBB

M

H

H

B

BH

BM

HH

B

H

M

-

H

H

H

H

H

H

H

GLOSSAIRE

• Tous les coups sont donnés pour un personnage faisant face vers la droite (s'il fait face vers la gauche, inversez les directions). L'annotation indique la portée de l'attaque.

H = attaque Haute

M = attaque Mi-corps

B = attaque Basse

T = attaque quand l'ennemi est à Terre

D = attaque quand l'ennemi est de Dos

• Dans un Combo, la portée de l'attaque est donnée pour chaque coup. Exemple:

↗ + C [C] MM

• Si une "qq" est présente, cela signifie que le joueur se retourne à la fin du mouvement donné. A vous ensuite de vous retourner ou d'attaquer selon la situation. Voici les abréviations pour les boutons:

A = bouton A, Défense

B = bouton B, Poing

C = bouton C, Pied

• Si une flèche apparaît en relief ombré, il faut maintenir la direction une ou deux secondes. Exemple:

↓ : maintenir Bas une ou deux secondes.

• Les coups indiqués entre [] sont optionnels.



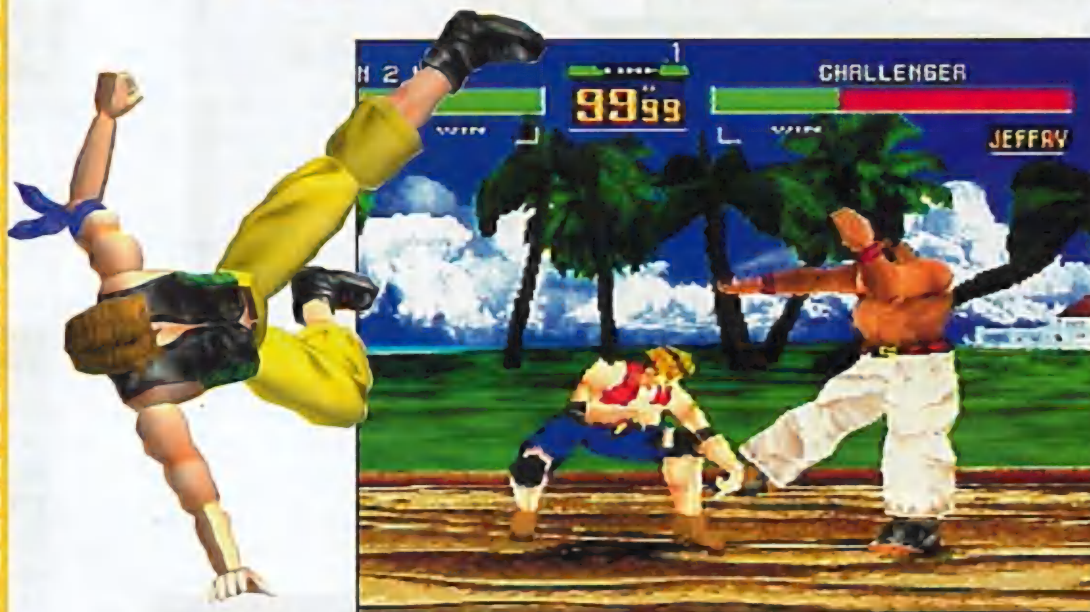
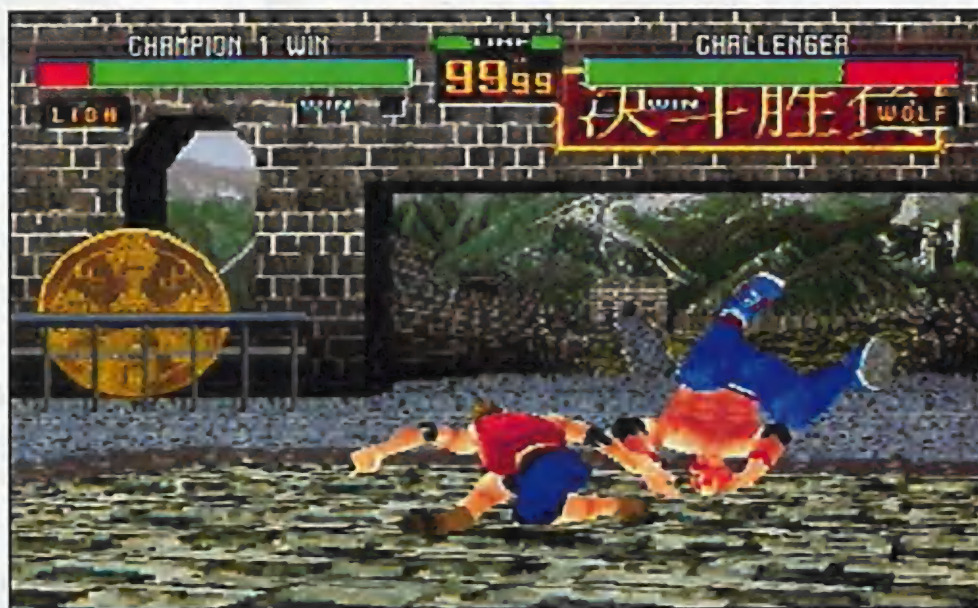
ARTUA FIGHTER 2 TIPS

SATURN

LION RAFALE

• MOUVEMENTS ET COMBOS

B [B] [B]	HHH
B C	HH
→ + B	M
→ + C	M
↘ + B [B]	MM
↘ + B [B]	BB
↙ + B [B]	BB
→ → + B	M
→ → + C + A	M
↘ + C + A	B
← + B	H
→ + B + A	H
B + A	B
↘ + B + A	B
↓ + C + A	B
↑ + C [C]	MH
↓ ↓ + C	M
↗ + C	M
↗ + B	M
↖ + B	M
↑ + B	H
↖	-
↓ + C [C]	BB
↓ + C C + A	BH
← ← + C	H*
← ← + B	H*
← ← + C + A	M*
A → + B	
H	
A ↘ + B	B
↙ + A	-
↘ + A	-
• CORPS À CORPS	
B + A	H
B + A	D
← + B + C	H
→ → + B + A	H
→ ↘ ↓ ↙ ← + B + A	H



TIPS



AKIRA YUKI

• MOUVEMENTS

↘ ↘ + B M

C + A A tout en maintenant C M
feinte

• CONTRE-ATTAQUES

A ← + B H
A ↙ + B M
A ↓ + B B

• CORPS À CORPS

ABC H
↙ + B + A H
→ + B + A H
← + B + A H
↓ + B + A H
→ ← + B + C H
← ↓ + B + A H



PAI CHAN

• MOUVEMENTS ET COMBOS

↙ + B [B B]

↙ + C

← + A + C

→ → + C

↘ + B

→ + C

↗ + C [C]

← ← + B

HHH
esquive
B
H
H
M
M
MM
H

• CONTRE-ATTAQUES

← + B

↙ + B

H
M

• CORPS À CORPS

← ↓ + B + A

→ → + B + C

→ + ABC

L'adversaire doit être accroupi

H
H
B



JACKY BRYANT

• MOUVEMENTS ET COMBOS

A B B [B]

↙ + B

↘ + B

← + C

B + C

↓ + B + C [C C C C]

← → + C + A

← ← + B

← ← + C

↘ + C

HHH
esquive
B
H
M
M
MMM
H
M
H*
H*
T

• CORPS À CORPS

→ ← + B + C

H



WOLF HAWKFIELD

• MOUVEMENTS

↘ + B

← + B

C + A

← → + C + A

→ + C + A

→ → + C + A

↗ + C

← + B + C

→ ↓ + C

↘ → + B

↘ + B

↗ + C

M
H
H
M
H
H
M
M
B
M
T
T

• CONTRE-ATTAQUE

↙ + B

attrape les coups de pieds latéraux

M

• CORPS À CORPS

↘ ↘ + B + C

↗ + C + A

↓ + B + A

ABC

H
H
B
D

TIPS

JEFFERY MCWILD

• MOUVEMENTS

↓ + B + C	H	esquive
↘ + B	M	
→ + B ← + B	M	
→ + C	M	
→ ↓ + C	M	
← → + B	M	
← ↘ + B	M	
→ + B + C	H	
↙ → + B + C	M	
ABC	M	
↘ + C	T	

• CORPS À CORPS

← + B + A	H
← → + B + C → + B + C → + B + C	H
← → → + A B C	H



KAGE-MARU

• MOUVEMENTS ET COMBOS

↙ + B [B B]	HHH
↓ + C + A	M
→ → + C + A	M
← + A	—
← + C + A	—
← ↙ ↓ + C	B
← → + B + C [B + C]	HH
↓ + B + C [B + C]	HM
↓ → + B + C [B + C]	MH
← ← + C	H*
← ← + B	H*
← ← + C + A	B*
← ← + B + A	H*
↘ + C	T

• CONTRE-ATTAQUES

↓ + B	H
attrape le poing de l'adversaire	

TIPS



LAU CHAN

• MOUVEMENTS ET COMBOS

↙ + B [B B]

↗ + C

↗ + C + A

→ + C

→ ↓ + C

↘ + C

HHH
esquive
M
M
M
B
T

• CORPS À CORPS

← ↓ + B + A

H



SARAH BRYANT

• MOUVEMENTS ET COMBOS

↙ + B [B B]

HHH
esquive

↑ + C

↗ + C

↗ C + A

← + C

C + A

↙ + C + A

← ← + B

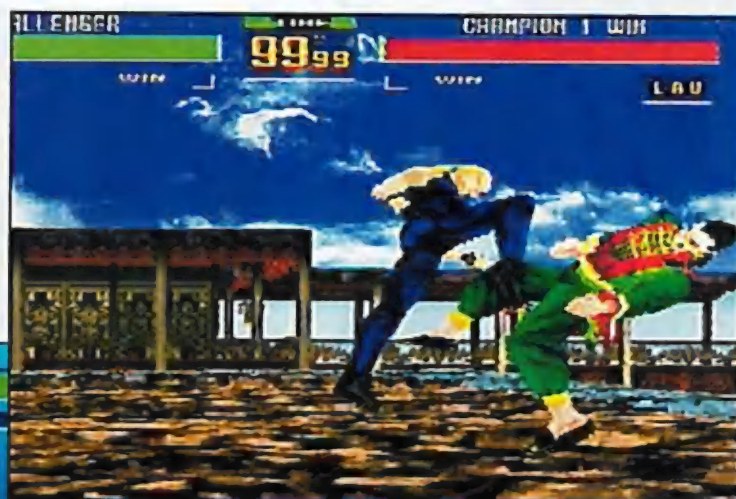
← ← + C

↓ ← + C [C]

↘ + B

↘ + C

M
M
H
H
M
M
M
H *
H *
HH *
M
T



N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F



NEUF

JOYPAD COMMANDER 149 F
MEMORY CARD 199 F
CABLE RGB 199 F
MULTITAP 4 JOUEURS 299 F
VIEW POINT 369 F
ROAD RASH 369 F
PRIMAL RAGE 369 F

JUPITER STRIKE 369 F
WING COMMANDER 3 369 F
POWER SERVE 369 F
JOHN MADDEN FOOT 96 369 F
AGILE WARRIOR 369 F

OCCASIONS

CONSOLE PSX FR SEULE 1790 F
RIDGE RACER 249 F
TOHSHINDEN 199 F
WIPE OUT 249 F
RAPID LOADED 249 F
KILEAK THE BLOOD 249 F
STRIKER 249 F
RAYMAN 299 F
STREET THE MOVIES 299 F
JUMPING FLASH 299 F

WORMS 299 F
AIR COMBAT 299 F
DISC WORLD 299 F
LEMMINGS 3D 299 F
CYBER SLEED 299 F
TOTAL ECLIPSE 299 F
NBA JAM T.E 299 F
X-COM 299 F
RAIDEN PROJECT 299 F
DESTRUCTION DERBY 299 F
TEKKEN 299 F
GOAL STORM 299 F
FIFA SOCCER 96 299 F
NOVA STORM 299 F
THEME PARK 299 F
DOOM 299 F
LOADED 299 F
THUNDER HAWK 2 299 F
MORTAL KOMBAT 3 299 F

SATURN

CONSOLE 2290 F



NEUF

JOYPAD EXPLORER 129 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP 199 F
SEGA RALLY 369 F
FIFA SOCCER 96 369 F
VIRTUA FIGHTERS 2 369 F
X-MEN JAP 479 F

VIRTUAL FIGHTER 149 F
CLOCK WORK KNIGHT 149 F
DAYTONA USA 149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX 199 F
STREET FIGHTER THE MOVIES 199 F
VICTORY GOAL 199 F
PANZER DRAGON 249 F
ROBOTICA 249 F
SHINOBI X 249 F
HI OCTANE 249 F
BUGS 249 F
CLOCK WORK NIGHT 2 249 F
RAYMAN 299 F
NHL HOCKEY 299 F
THEME PARK 299 F
PEBBLE BEACH GOLF 299 F
THUNDER HAWK 2 299 F

VENTE EN GROS
SUR LES JEUX
D'OCCASION ET
NEUFS FRANCHISE

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS

TEL :

(1) 44 07 04 61

FAX :

(1) 43 29 42 15

SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

JOYPAD SUPER NINTENDO 69 F
STARWING 69 F
STREET FIGHTER II 69 F
BLAZING SKIES 99 F
HOME ALONE 99 F
DINO DINI SOCCER 99 F
KICK OFF 99 F
PILOT WING 99 F
FIRST SAMURAI 99 F
SUPER TENNIS 69 F
FIGHTING SPIRIT 99 F
SUPER SOCCER 99 F
POPULOUS 99 F
GHOUL'S N GHOSTS 99 F
SUPER ALESTE 99 F
SPINDIZZY 99 F
SUPER R-TYPE 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F
ALIEN 3 99 F
SYNDICATE 99 F
BATMAN RETURNS 99 F
TINY TOON 99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO 99 F
F ZERO 99 F
EQUINOX 149 F
INDIANA JONES 149 F
TECMO NBA BASKETBALL 149 F
MAGICAL QUEST 149 F

RISE OF THE ROBOTS 149 F
DRAGON 149 F
ADDAMS FAMILY 149 F
NBA JAM 149 F
ACTRAISER 2 149 F
FLASHBACK 149 F
DAFFY DUCK 149 F
MR NUTZ 149 F
SUPER BOMBERMAN 199 F
SKYBLAZER 199 F
UTOPIA 199 F
MICKEY MANIA 199 F
SAILORMOON 99 F
NBA JAM T.E 99 F
SUPERMAN 99 F
HULK 99 F
SPARKSTER 99 F
WARLOCK 99 F
STREET RACER 99 F
STUNT RAGE 99 F
ERIC CANTONA 99 F
SUPER METROID 99 F
LES SCHTROUMPPS 99 F
MYSTIC QUEST 99 F
ZELDA 149 F
DONKEY KONG COUNTRY 149 F
SUPER MARIO KART 149 F
FIFA SOCCER 249 F

NHL HOCKEY 95 249 F
DRAGON BALL Z 249 F
LOST VIKING 249 F
WOLFENSTEIN 3D 249 F
THE FIREMEN 249 F
MORTAL KOMBAT 2 249 F
TURN & BURN 249 F
LEMMINGS 2 249 F
SUPER R-TYPE 3 249 F
ROCK & ROLL RACING 249 F
KICK OFF 9 249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F
RETURN OF THE JEDI 249 F
DEMONS GREST 299 F
CANNON FODDER 299 F
EART WORM JIM 299 F
LIVRE DE LA JUNGLE 299 F
ROI LION 299 F
INDY GARD NIGEL MANSELL 299 F
V-BALL 299 F
VAL D'ISERE CHAMPION 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
SUPER STAR SOCCER 299 F
SAMOURAI SHODOWN 349 F
ADDAMS FAMILY VALUES 349 F
SECRET OF MANA 349 F
TIME OF ILLUSION 349 F
BATMAN & ROBIN 349 F

MEGADRIVE

CONSOLE 249 F

JOYPAD MEGADRIVE 99 F
CABLE PERITEL MD 99 F
TRANSFORMATEUR 99 F
SONIC 49 F
STREET OF RAGE 49 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T 49 F
STRIDER 69 F
ALIEN STORM 69 F
JURASSIC PARK 69 F
FIFA SOCCER 99 F
KID CAMELEON 99 F
BULLS VS BLAZERS 99 F
AQUATIC GAMES 99 F
WRESTLE MANIA 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F
ULTIMATE SOCCER 99 F
TOKI 99 F
STREET FIGHTER II 99 F
QUACKSHOT 99 F
GHOUL'S N GHOSTS 99 F
ETERNAL CHAMPIONS 99 F
ALIEN 3 149 F
THUNDER FORCE II 149 F
COOL SPOT 149 F
SONIC 2 149 F

SUNSET RIDERS 149 F
DESERT STRIKE 149 F
NBA JAM 149 F
ANOTHER WORLD 149 F
STREET OF RAGE II 149 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T 149 F
NBA SHODOWN 149 F
MEGA SWIV 199 F
FERRARI GRAND PRIX 199 F
THUNDER FORCE IV 199 F
WINTER OLYMPIC 199 F
MICKEY MANIA 199 F
FLASH BACK 199 F
ACME ALL STARS 199 F
MR NUTZ 199 F
ALADDIN 199 F
LEMMINGS II 199 F
KICK OFF 3 199 F
BUBSY II 199 F
FIFA SOCCER 95 199 F
SONIC & KRUCKLES 199 F
PITFALL 199 F
NBA JAM T.E 199 F
GUNSTAR HEROES 249 F

DRAGON'S FURY 199 F
LES SCHTROUMPPS 199 F
MEGA TURCAN 199 F
ROAD RASH II 199 F
MORTAL KOMBAT II 199 F
LANDSTALKER 249 F
JOHN MADDEN 95 249 F
NHL 95 249 F
POWER DRIVE 249 F
STARGATE 249 F
NBA LIVE 95 249 F
JUNGLE STRIKE 249 F
EARTH WORM JIM 249 F
ROI LION 249 F
ASTERIX LE POUVOIR 299 F
JUDGE DREED 299 F
SOLEIL 299 F
URBAN STRIKE 299 F
SONIC 3 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
STREET RACER 299 F
BATMAN & ROBIN 299 F
SHINING FORCE II 299 F
LA LEGENDE DE THOR 299 F
VIRTUA RACING 299 F

3DO

1290 F

MAD DOG MAG CREE 99 F
QUARANTINE 99 F
SHOCK WAVE 99 F
BURNING SOLDIER 99 F

WING COMMANDER 99 F
SEWER SHARK 99 F
DRAGON REVENGE 99 F
MICROCOSM 99 F

WAY OF WARRIOR 99 F
ALONE IN THE DARK 99 F
HELL 149 F
IMMERCERNARY 149 F
JURASSIC PARK 149 F
STARBLADE 149 F
REBEL ASSAULT 149 F
MONSTER MANOR 149 F

NOVA STORM 149 F
JOHN MADDEN 149 F
SUPREME WARRIOR 149 F
NIGHT TRAP 149 F
TOTAL ECLIPSE 149 F
OFF ROAD INTERCEPT 149 F
THEME PARK 199 F
SALYER 199 F

NEO GEO Cartouche

629 F

SIDE KICKS 3 899 F
SAM SHODOWN 2 499 F
WIND JAMMERS 499 F
W. HEROES 2 JET 499 F
SIDE KICKS 2 499 F
LAST RESORT 499 F
VIEW-POINT 449 F
ROBO ARMY 349 F
SPIN MASTER 399 F
SOCCER BRAWL 399 F
FOOT FRENZY 349 F
EIGHTMAN 349 F
SENGOKU 2 349 F
SIDE KICKS 349 F
TRASH RALLY 299 F

F. FURY SPECIAL 299 F
K. MONSTERS 2 299 F
PUZZLED 299 F
3 COUNT BOUT 299 F
SAM SHODOWN 249 F
ANDRO DUCROS 199 F
WORLD HEROES 2 199 F
BASE BALL STAR 199 F
T. PLAYER GOLF 199 F
NINJA COMBAT 199 F
MAGICIAN LORD 199 F
RIDING HERO 199 F
FATAL FURY 2 199 F
LEAGUEBOWLING 199 F
WORLD HEROES 199 F

JOYSTICK NEO G 249 F
MEMORY CARD 129 F
SENGOKU 199 F
BURNING FIGHT 199 F
SUPER SPY 199 F
NAM 75 199 F
BASE BALL 2020 199 F
ART OF FIGHTING 199 F
FATAL FURY 149 F
KING MONSTERS 149 F

JAGUAR

549 F

JOYPAD 149 F
CRES. GALAXY 149 F
DRAGON 149 F
RAIDEN 149 F
CHECKERED FLAG 149 F
DINO DUDES 199 F
KATSUMI NINJA 199 F

WOLFENSTEIN 199 F
CLUB DRIVE 199 F
IRON SOLDIER 199 F
SENSIBLE SOCCER 249 F
VAL D'ISERE 249 F
AL VS PREDATOR 299 F
CANNON FODDER 299 F

HOOVER STRIKE 299 F
SYNDICATE 299 F
THEME PARK 299 F
RAYMAN 299 F
BURN OUT 299 F

NEO GEO CD

1590 F

JOYPAD NEO GEO 149 F
ART OF FIGHTING 149 F
SAM SHODOWN 149 F
KING FIGHTER 94 149 F
ART OF FIGHTING 2 199 F
TOP HUNTER 199 F
FAT FURY SPECIA 199 F

BASEBALL STAR 219 F
SIDE KICKS 2 199 F
ALPHA MISSION 219 F
FATAL FURY 3 199 F
STREET HOOP 249 F
MUTATION NATION 249 F
SAM SHODOWN 2 249 F

VIEWPOINT 249 F
WORD HEROES 2 249 F
SAVAGE REIGN 299 F
A D KOMBAT 299 F
KARNOV'S REVENGE 299 F
NINJA COMMANDO 299 F
KING FIGHTER 95 349 F

GAME BOY

CONSOLE 179 F

CASTLEVANIA 69 F
POP UP 69 F
STAR WARS 69 F
DUCK TALES 69 F
GARGOYLES 69 F
DOUBLE DRAGON 69 F
GREMLINS 2 69 F

MARIO LAND 69 F
BATMAN 69 F
CHOPFLIFTER 2 69 F
BATTLE TOAPS 69 F
ASTERIX 99 F
BUBBLE GHOST 99 F
PRINCE OF PERSIA 99 F

TALES SPIN 99 F
F1 RACE 99 F
MARIO LAND 2 129 F
MORTAL 2 129 F
STAR GATE 149 F
ZELDA 149 F

GAME GEAR

CONSOLE 299 F

AX BATTLE 69 F
SHINOBI 2 69 F
DRAGON CRYSTAL 69 F
CHUCK ROCK 69 F
TERMINATOR 69 F
DONALD DUCK 69 F
SERIAL ASSAULT 69 F
PENGU 69 F

NINJA GAIDEN 69 F
SONIC 2 99 F
ROBOCOP VS TERM 99 F
GLOBAL GLADIATOR 99 F
CHUCK ROCK 2 99 F
LEMMINGS 99 F
SOLITAIRE POKER 99 F
PRINCE OF PERSIA 99 F

TAZ MANIA 99 F
KLAX 99 F
CASTLE OF ILLUSION 99 F
MONACO 6P 2 99 F
LION KING 149 F
STAR GATE 149 F

NEC - NEC CD

349 F

JOYPAD NEC 39 F
POWER ELEVEN 99 F
TOY SHOP BOYS 99 F
VIGILANTE 99 F
BOMBER MAN 129 F
STREET FIGHTER 2 149 F
FORMA SOCCER 149 F

FINAL BLASTER 149 F
ADVENTURE ISLAND 149 F
PC KID 2 149 F
BOMBER MAN 93 199 F
FATAL FURY 2 ACD 99 F
CONSOLE DUO-R 1290 F
NEC PC GT 649 F

VALIS 2 CD 149 F
BRANDISH CD 199 F
FAR EAST EDENCD 249 F
STRIDER ACD 249 F
AD STALKER ACD 249 F
ET PLEIN D' AUTRES !!!



Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de

NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à RETENIR !!!

NOUVEAU MAGASIN
15, rue des Ecoles - 75005 PARIS
M Jussieu - Cardinal Lemoine
Tél : (1) 46 33 07 83
10130 A19H30

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
M Cardinal Lemoine
Tél : (1) 44 07 04 61

MONTMARTRE
4, rue Campagne-Prémère
75014 PARIS
M Raspail ou Vavin
Tél : (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont
de Sèvres
92100 BOULOGNE
M Marcel Sembat
Tél : (1) 46 21 19 92

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
M Poissonnière ou
Gare du Nord
Tél : (1) 44 63 02 49

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La defense
Tél : (1) 49 06 96 08

OUVERTURE
LIVRAISON
COLISSIMO
en 24h ou 48h

Service aux clients
et aux commandes
par téléphone

BON DE COMMANDE à renvoyer à



3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT

☐ Carte bleue
N° carte bleue :
date d'expiration :
☐ Mandat-lettre
☐ Contre remboursement
☐ Chèque
Signature : _____

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____ Code Postal : _____ Tél : _____

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

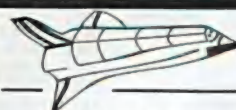
CONSOLES 02/96

Super Nintendo

90 MINUTES SOCCER	449,00	MICKEY ET MINNIE	299,00
BATMAN FOR EVER	299,00	MICROMACHINE 2	399,00
DIRT RACER	299,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
DIRT TRAX FX	299,00	NBA GIVE N GO	449,00
DOOM	499,00	NBA LIVE 96	399,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NFL QUARTERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL 96	399,00
EARTHWORM JIM 2	399,00	PRIMAL RAGE	299,00
EURO PRIME GOAL	449,00	REVOLUTION X	389,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SPIDERMAN TV	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER BOMBERMAN 3	399,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO WORLD II	499,00
JOHN MADDEN 96	449,00	THEME PARK	399,00
JUDGE DREDD	299,00	THOMAS BIG HURT	399,00
KILLER INSTINCT	449,00	TINTIN AU TIBET	499,00
LOBO (EUR)	469,00	WORMS	369,00
MEGAMAN X2	449,00	WRESTLEMANIA	399,00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO :
PRIX 99 F — AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
— AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA	169,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CLAYMATE	99,00	MICRO MACHINES	109,00
DAFFY DUCK	99,00	NBA JAM TE	199,00
DINO DINNIS SOCCER	99,00	NFL QUARTERBACK 95	109,00
DOUBLE DRAGON 5	99,00	PAGE MASTER	169,00
EQUINOX	149,00	SAILOR MOON R	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	SHAQ FU	99,00
GOOF TROOP	129,00	STAR GATE	199,00
HAGANE	199,00	STUNT RACE FX	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER BC KID	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LEGEND	149,00	SUPER PINBALL	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LORD OF THE RING	199,00	SYNDICATE	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	TINY TOON	129,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	VORTEX	99,00
		WARLOCK	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NBA LIVE 96 (EUR)	369,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	349,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	249,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	389,00	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPOT GOEST TO HOLLYWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
LOBO (EUR)	449,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	349,00
NBA JAM T.E (EUR)	199,00	WRESTLEMANIA (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00		

● ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
— AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

Super NES USA

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel + 1 manette 590 F

BREATH OF FIRE 2	499,00
CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUNT + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FINAL FIGHT 3	499,00
KILLER INSTINCT	399,00
MEGAMAN X3	499,00
ROBOTREK	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN	399,00
SECRET OF EVEYMORE	499,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00



Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

Megadrive



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
SPARKSTER	199,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00

Sega 32 X

→ SEGA 32X

+ 1 JEU 790 F

JEUX À 199 F SUR DEMANDE

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 690 F
→ CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	HOVER STRIKE	199,00
BURN OUT	199,00	PINBALL FANTASIES	199,00
CANNON FODDER	199,00	RAYMAN	399,00
CHECKERED FLAG II	199,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
CLUB DRIVE	149,00	SYNDICATE	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLASH BACK	199,00	ZOOL 2	199,00
FLIP OUT	199,00	MANETTE	199,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	TEL
SEIKEN DENTSETSU 3	
(SECRET OF MANA 2)	690,00



Promos

DRAGON BALL Z4 :	
ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z5	
(aventure)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00
RAMNA 1/2 4	149,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 799,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBEXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

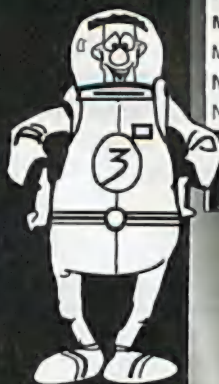
BATTLE COLLECTION 1 à 9	69 F
10 à 16	99 F
STICKERS	5 F
MANGA NOIR ET BLANC	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
T SHIRT	79 F
HEROES COLLECTION 4	20 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE

N° 1 à 11 + 99 F

DRAGON BALL Z LE FILM → 99 F

ESPACE 3 games



DOUAI

Tél : (16) 27 97 07 71

Neo Geo

CDI

Saturn

Neo Geo CD

3 COUNT BOUT	349.00
AERO FIGHTER 2	299.00
AGGRESSOR OF DARK COMBAT	349.00
ALPHA MISSION 2	349.00
ART OF FIGHTING 2	349.00
BASEBALL 3000	349.00
BASEBALL STAR 2	349.00
BURNING FIGHT	299.00
DOUBLE DRAGON	399.00
FATAL FURY SPECIAL	349.00
FATAL FURY 3	449.00
FATAL FURY REAL BOUT	1690.00
FOOTBALL FRENZY	349.00
GALAXY FIGHT	349.00
GHOST PILOT	349.00
KABUKI FLASH	449.00
KARNOVS REVENGE	349.00
KING OF FIGHTER 94	349.00
KING OF FIGHTER 95	449.00
KING OF MONSTER 2	349.00
LAST RESSORT	349.00
MAGICIAN LORD	349.00
MUTATION NATION	349.00
POWER SPIKES 2	349.00
PULSTAR	449.00
PUZZLE BOBBLE	349.00
ROBO ARM	349.00
SAMOURAI SHODOWN	199.00
SAMOURAI SHODOWN 2	349.00
SAMOURAI SHODOWN 3	349.00
SENGOKU 2	349.00
SONIC WING 3	449.00
STREET HOOP	349.00
SUPER SIDEKICK 2	399.00
TOP HUNTER	349.00
TOP PLAYER GOLF	299.00
TRASH RALLY	349.00
VIEW POINT	349.00
WINDJAMMER	349.00
WORLD HEROES PERFECT	349.00
WORLD HEROES II JET	349.00

TEL

3X3 EYES	299,00	TWIN GODDESS	299,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
ACE COMBAT	499,00	V TENNIS	399,00	PGA TOUR GOLF 96	369,00
BOXER ROAD	299,00	WINNER ELEVEN	399,00	PHILOSOMA	349,00
COSMIC RACE	199,00	ZERO DIVIDE	399,00	POWER SERVE	349,00
CRIME CRACKER	299,00	JEUX EUROPEENS		RAIDEN PROJECT	349,00
DRAGON BALL Z	399,00	3D LEMMINGS	349,00	RAPID RELOAD	349,00
FORMATION SOCCER	499,00	ACTUA SOCCER	369,00	RAYMAN	369,00
GROUND STROKE	299,00	AIR COMBAT	349,00	RIDGE RACER	369,00
GUNDAM	299,00	ASSAULT RIGS	349,00	ROAD RASH	369,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00	CYBERSLED	299,00	TEKKEN	399,00
JUMPING FLASH	299,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	TOSHINDEN	349,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	DISWORLD	349,00	TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
KING FIELD II	399,00	DOOM	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
MAGIC BEAT WARRIOR	199,00	EXTREME SPORT	349,00	STAR BLADE	349,00
NBA POWER DUNKER	499,00	FIFA SOCCER 96	369,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	299,00
NIGHT STRIKER	299,00	HI OCTANE	369,00	STRIKER 96	369,00
PHILOSOMA	399,00	INTERNATIONAL CHAMPION		THEME PARK	369,00
PRO WESTLING	399,00	CHIP SOCCER	369,00	THUNDER HAWK 2	349,00
RAYMAN	499,00	J MADDEN 96	369,00	TOTAL NBA'96	369,00
RIDGE RACER	299,00	JUMPING FLASH	349,00	TRUE PINBALL	369,00
RIDGE RACER 2	499,00	JUPITER STRIKE	369,00	TWISTED METAL	349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	299,00	KILEAK THE BLOOD	349,00	VIEW POINT	369,00
STREET FIGHTER ZERO	499,00	LOADED	349,00	WAR HAWK	349,00
TEKKEN	499,00	LONE SOLDIER	369,00	WIPE OUT	369,00
TOSHINDEN	399,00	MORTAL KOMBAT 3	369,00	WORMS	369,00
TOSHINDEN 2	499,00	NBA JAM TE	349,00	WRESTLEMANIA	349,00
TWIN BEE	299,00	NOVASTORM	349,00	X COM	369,00

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

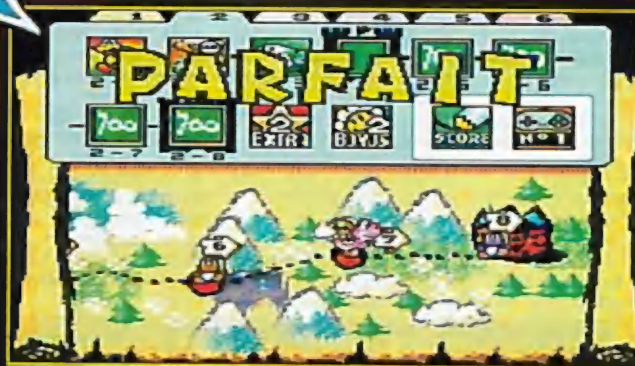




Attention: cette soluce s'adresse aux joueurs qui ont déjà fini une fois le jeu et désireux de trouver les pièces rouges et les fleurs manquantes. Nous nous sommes donc concentrés uniquement sur les passages vraiment délicats. Nous n'avons pas passé en revue les passages secrets qui ne recèlent pas de fleurs ou de pièces, ni les endroits où vous récupérerez des étoiles. Soyez fin observateur, tâchez d'appliquer les dix-huit commandements du pépère Yoshi à la lettre, de bien lire ce qui correspond au niveau demandé et de ne pas craquer. Si par malheur tout cela ne suffisait pas, la hot-line de Nintendo fait du très bon boulot... Le mois prochain, on vous réserve le dernier monde ainsi que l'explication de tous les niveaux secrets.

Spy

SNIN



Ça vous dirait de finir tous les mondes à 100 % ?
Eh bien, suivez-moi, et accrochez vous...

MONDE 1

Niveau 1

Aucun problème. Tirez sur les nuages pour faire apparaître haricots et escaliers.

Niveau 2

Dans l'étape de l'hélico, il faut récupérer sept pièces rouges et deux fleurs. Pensez que vous pouvez entrer dans certains murs.

Niveau 3

Enfoncez tous les pieux et poussez les pierres. Pour accéder à la fleur et aux pièces au-dessus de vous, poussez la pierre et montez dessus.

Niveau 4

Une fois sur la balançoire, montez à gauche pour trouver une fleur. La porte juste avant celle du boss cache aussi une fleur. Pour l'avoir, détruisez les quatre plantes carnivores.

Niveau 5

Le scrolling est forcé sur tout le niveau et tout est question d'agilité. N'oubliez pas que certaines fleurs et pièces ne sont accessibles que grâce aux roues. Usez de vos tirs pour les bonus trop hauts et pensez aux cinq pièces sous les dalles à la fin.

Niveau 6

Après la sauvegarde, tirez sur un nuage pour faire apparaître un interrupteur. A l'intérieur du passage secret, et une fois transformé en taupe, vous récupérerez deux pièces (une au centre et une en haut à droite). Dans la deuxième grotte, au-dessus de la plate-forme jaune, il faut faire ricocher le tir pour avoir la fleur et les pièces.

Niveau 7

La clef de la porte-bonus se trouve juste au-dessus de cette même porte, dans le sable. Le passage secret se trouve juste avant la sortie, au sommet du tronc d'arbre penché. Sautez, un trampoline apparaîtra. Arrivé en haut, montez sur le rocher à gauche et faites-le rouler vers la droite. Un haricot vous mènera à quatre pièces.



C'est juste avant la sortie, au sommet de cet arbre, que se trouve le passage secret.

Niveau 8

Lorsque vous arriverez au passage du poisson lanceur d'eau, allez en haut à gauche pour récupérer une fleur et en haut à droite pour deux pièces. Pour les "passerelles piquantes", commencez par toucher le premier interrupteur vert, montez et touchez le rouge. Ensuite, ne touchez plus à rien.

LES 18 COMMANDEMENTS DU PEPERE YOSHI

Il va de soi que les joueurs confirmés ont acquis certains réflexes qui leur permettent d'avancer sans trop de problèmes et de récupérer les fleurs et pièces "évidentes". Si vous appliquez ces commandements à la lettre, vous pourrez accumuler facilement 85% des niveaux traversés. Nous avons pris en compte que vous saviez faire tous ces tours pour établir la soluce qui suit.

- Toutes les pièces tu observeras. Les rouges sont un peu plus foncées.
- Sur tous les nuages tu tireras.
- Des attaques rodéo tu accompliras pour enfoncez tous les pieux que tu trouveras.
- Quand tu te retrouveras dans une pièce carrée avec plein d'ennemis, tous tu les détruiras.
- Tous les interrupteurs rouges tu détruiras.
- Tous les pots tu pousseras.
- Des flèches trampolines tu te serviras.
- Du vol plané de Yoshi tu abuseras, et bien des passages tu atteindras.
- Des substances Mégales tu n'abuseras pas (trop)...
- Des tirs en ricochet tu abuseras.
- Le gros toutou Milou tu conduiras. La direction de Yoshi il suivra.
- Une fois en super-bébé Mario, une seule direction tu garderas.
- Tous les monstres avec des pièces rouges tu détruiras. Et tu feras fissa...
- Sur les ballons et albatros tu sauteras.
- Sur les gros blocs en gelée, l'attaque rodéo tu exécuteras (niveau 4.5).
- Certaines flèches directionnelles tu avaleras, pour monter très, très haut là-bas (niveau 4.6).
- Des mufs énormes tu te serviras pour détruire tous les ennemis autour de toi.
- De tes objets spéciaux tu te serviras.
- Tous les rochers et boules de neige tu pousseras.

MONDE 2

Niveau 1

Entrez dans le premier tuyau visible et amenez super-bébé Mario jusqu'à la fleur. Pour avoir les deux fleurs à la fin, tout est question de synchronisation avec les blocs qui tombent.

Niveau 2

Tout est ici question d'adresse. Après la sauvegarde, allez à droite jusqu'aux plates-formes rouges. Restez sur la dernière plate-forme et tirez en direction des pièces avec un nuage. La dernière de ces pièces est rouge. Quand vous êtes transformé en taupe, il faut récupérer trois pièces.

Niveau 3

Juste après avoir transformé Mario en super-bébé Mario, allez complètement à gauche. Vous arrivez à un endroit rempli de sable. Tout en haut se cache une fleur et, complètement à gauche, se trouve un interrupteur dans le sable. Dans le passage, il y a dix pièces rouges.

Niveau 4

Au niveau de la seconde étape, poussez la porte avec les deux fantômes. Détruisez-les avec le ricochet pour obtenir une fleur. Toujours à ce niveau, tirez dans le nuage pour faire apparaître l'escalier. Allez à gauche et retombez sur la bordure: un interrupteur s'y trouve. Sauter dessus et passez par-dessous pour tirer sur le nuage à droite.



Une fois actionné l'interrupteur, vous pourrez récupérer la clef.

La clef du passage secret où se trouvent sept pièces sera à vous. En sortant du passage secret, ne touchez pas le nuage et montez sur la plate-forme jaune pour atteindre la sauvegarde, et une fleur. Pour la dernière fleur, vous verrez une porte derrière les flippers. Pour y accéder, regardez au plafond, et tirez dans la fissure. Une fois derrière la porte, tirez trois fois sur les fantômes pour dégoter l'interrupteur, et donc la fleur.

Niveau 5

En tout, sept pièces rouges sont détenues par des monstres volants. La clef du tableau-bonus se trouve dans le coffre. Il faut pousser cette caisse sur le tronc d'arbre à droite.

Niveau 6

Fouillez bien tous les alentours dans le sable, et descendez tout en bas pour la clef. Au départ de la seconde étape se trouvent trois pierres grises au sol. Placez-vous dessus et tirez vers le haut. A gauche de la sauvegarde, détruisez le petit bloc de sable qui fera tomber une porte, derrière laquelle se trouvent quatre pièces.

Niveau 7

Dans ce niveau, enfoncez tous les pieux. Pour atteindre la zone cachée, il faut dès le début du niveau sauter sur les deux blocs rouge et orange (sans les détruire) et sauter sur la plate-forme. Suivez le chemin en hauteur sans tomber. En vous baladant, vous dénicheriez quatre pièces détenues par des monstres, deux autres pièces planquées et une fleur. Après la sauvegarde, entrez dans le tuyau à gauche. Sauter sur la flèche trampoline, et sautez de nuage en nuage sans tomber jusqu'à un nouveau morceau de terre. Fouillez le coin, pénétrez dans le passage secret et utilisez l'attaque rodéo au-dessus du troisième trou en partant de la droite pour récupérer une fleur.



Une autre technique pour monter sur la plate-forme au début du niveau: sautez sur un missile que vous aurez suivi depuis la gauche.

Niveau 8

Dans l'étape des brigands, c'est le pot en haut à gauche qu'il faut casser pour avoir la clef. Aucune difficulté au niveau des pièces et des fleurs.

LES HUIT PREMIERS BOSS



Mario et Yoshi en flagrant délit de ricochet sur l'Ultra Piranha.

- **GROS DELUXE (1.4):** récupérez des œufs et tirez sur lui. Rien de compliqué.
- **GROS MACHALOU (1.8):** restez à gauche et tirez plusieurs œufs pour le faire rétrécir. Récupérez les monstres qui tombent du plafond pour faire le plein d'œufs.
- **MEGA BOO (2.4):** il faut lui tourner le dos et tirer en faisant ricocher votre tir sur le mur.
- **POUSS'POT (2.8):** il suffit de pousser son pot dans le vide.
- **COUAC LE GONFRE (3.4):** placez-vous au centre et attendez que des monstres tombent pour les avaler. Si vous ne bougez pas de cette place, il ne vous touchera jamais. Il faut tirer vers le haut dans ses amygdales.
- **ULTRA PIRANHA (3.8):** il faut attendre que la plante ne protège plus son cœur pour tirer dessus en faisant ricocher le tir. Si vous n'avez plus d'œufs, laissez atterrir les monstres avant de les avaler.
- **CLAC-CLAC (4.4):** utilisez votre attaque rodéo sur le monstre. Cela devrait suffire.
- **KOOPA GÉANT (4.8):** sautez sur sa tête pour récupérer des œufs et tirez-lui dans la tête quatre fois de suite pour le faire tomber sur le dos. Lorsqu'il est à terre, sautez-lui sur le ventre en utilisant l'attaque rodéo.
- **CARDIO-LIMACE (5.4):** lancez vos œufs en direction du cœur pour vous frayer un chemin jusqu'à celui-ci, qu'il faudra toucher quatre fois. La rapidité prime.
- **MANATE GÉANT (5.8):** il faut sauter avec l'attaque rodéo sur le pieu opposé à sa position.





MONDE 3

Niveau 1

Un bon niveau pour refaire le plein de vies. Après la sauvegarde, on peut voir une flèche située sous plusieurs plates-formes. Pour l'atteindre, il faut plonger avec l'attaque rodéo dans l'eau juste à côté de la montagne et aller vers la gauche. Une fois dans la zone-bonus, vous pourrez récupérer une flèche de vies. Pour les pièces, pensez à enfoncer tous les pieux.

Niveau 2

À côté de la sauvegarde, montez sur la plate-forme tournante et récupérez les quatre pièces. Un passage secret est aussi caché dans les feuillages: juste avant la sortie, montez sur les plates-formes tournantes et sautez vers la gauche dans les buissons. Vous serez téléporté dans un niveau où quatre pièces sont cachées.

Niveau 3

Après le troisième monstre du marais, allez sur la droite pour ramasser la pièce rouge au-dessus du pilier. Pour accéder à l'hélico, il faut entrer dans la pièce avec les trois lanciers (qu'il faut détruire pour récupérer une fleur), et ressortir. Pour trouver la sortie de la seconde étape, prenez l'hélico et volez à gauche jusqu'à la sortie. Une fois en sous-marin, vous devrez trouver une pièce à côté du boulet mécanique.

Niveau 4

Au départ du château, allez à droite jusqu'au premier nuage. Faites apparaître la passerelle. Placez-vous sur le rebord et tirez dans les pics en dessous. Une porte apparaît et vous pourrez récupérer deux pièces une fois transformé en sous-marin.



Tirez dans les pics pour faire apparaître une porte.

Niveau 5

Pour récupérer la fleur entre les pierres dans la seconde étape, enfoncez le pieu et usez de la pastèque pour la toucher. Une autre fleur se cache avant la sortie, après l'interrupteur. Il faut monter en passant par les arbres où se trouvent les singes et, une fois arrivé à proximité de la fleur, lui tirer dessus.

Niveau 6

Dès le départ, sautez d'arbre en arbre pour atteindre un passage caché en haut à droite. Une fleur, quatre pièces et la clef pourront être découvertes. Par la suite, dans la grotte, vous devrez pousser la pierre complètement à droite pour monter. Une fois transformé en taupe, vous récupérerez quatre pièces rouges et une fleur.

Niveau 7

Dans ce niveau se cachent deux passages secrets. Le premier (qui contient cinq pièces) se trouve dans la première étape après les échassiers, avant d'arriver à la sortie vers la seconde étape. Montez sur la montagne et faites apparaître un nuage qui contient un interrupteur. Le second passage se trouve dans la seconde étape. Tirez juste sur le quatrième nuage pour un haricot magique (cinq pièces et une fleur). Après la sauvegarde, on peut voir une porte et une fleur en dessous de plusieurs blocs de rochers. Pour y accéder, plongez dans l'eau et passez par dessous.



Faire apparaître un nuage en passant dessus est l'action la plus fréquente de Yoshi.

Niveau 8

Après la sauvegarde, allez dans l'eau et nagez pour prendre le passage en bas à gauche. Au bout, vous récupérerez trois pièces. Dans la seconde étape, faites ricocher un tir dans la direction de la flèche et une fleur apparaît. Après la sauvegarde, montez pour récupérer la fleur au-dessus.



BESTIAIRE

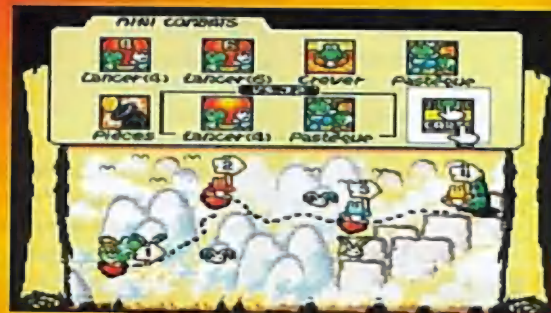
Voici quelques-uns des monstres "problématiques" de cette mouture. Les autres peuvent être détruits grâce à l'effet des pastèques bleues ou rouges. Dans le cas où vous tomberiez sur un être indigeste (que vous ne pouvez transformer en œuf), gardez-le dans votre bouche et renvoyez-le sur un de ses congénères.

- LES FANTOMES: tirez en ricochet lorsqu'ils sont réveillés.
- L'ÉCHASSIER: sautez-lui dessus.
- LANCEURS/RECEVEURS: utilisez l'attaque rodéo.
- BRIGANDS: utilisez l'attaque rodéo.
- LANCERS: les prendre par-derrière.
- PORCS-ÉPICS: les avaler lorsqu'ils sont petits.
- PLANTES JAUNES: tirer trois fois dessus.
- BOULETS TOURNOYANTS: les avaler ou leur tirer dessus.
- LES CRABES: leur tirer trois fois dessus.



YOSHI'S TIPS!

Pour accéder aux cinq niveaux-bonus ainsi qu'à deux niveaux-bonus en mode Versus, placez-vous sur n'importe quel niveau, maintenez Select et appuyez sur: X, X, Y, B, A.



Vous pourrez même jouer en mode Versus dans deux des tableaux-bonus...



SOLUCE

MONDE 4

Niveau 1

Aucune difficulté: pensez juste à entrer dans le septième niveau, pour récupérer six pièces. Prenez garde aux ennemis cachés derrière les cristaux.

Niveau 2

Dès le début, entrez dans le tuyau situé à gauche. Une fleur se cache sous une porte fermée à clef. Pour la récupérer, poussez la carapace rouge et suivez-la. Au même endroit se trouve un tuyau avec une pièce rouge dessus et une pièce l'intérieur. Planez pour y accéder. Sous les Billolotos planqués, vous devrez, pour vous emparer de la fleur au-dessus des pics, prendre de l'élan et planer sous la plate-forme.



Le vol plané de Yoshi s'avérera à la longue indispensable.

Niveau 3

En s'aidant des ballons, on peut récupérer cinq pièces (une est détenue par un ennemi). Arrivé au niveau des tortues, allez vers la droite et dépêchez-vous de détruire la plante pour attraper l'ennemi avec la pièce derrière. Au niveau de la seconde sauvegarde, tirez au-dessus de vous pour faire tomber une flèche trampoline. Une fois en haut, prenez le ballon pour cinq pièces et une fleur.

Niveau 4

Toutes les portes de ce niveau contiennent quatre pièces et une fleur, excepté la porte en bas à gauche, qui ne donne accès qu'à trois pièces. Il vous faudra trouver les quatre clefs pour arriver au boss, une pièce se trouve juste avant sa porte.

Niveau 5

Utilisez la pierre pour atteindre certains endroits inaccessibles, et pensez à toujours "préparer" le terrain en enfonçant les pieux (surtout au niveau de l'interrupteur, où vous devrez pousser la pierre très rapidement à droite pour pouvoir monter). Deux pièces se trouvent dans un gouffre complètement à droite. Dans la seconde étape, sautez trois fois avec l'attaque rodéo sur le bloc en gelée. Récupérez les pièces en tirant et entrez dans le tuyau. Une fois à l'intérieur, envoyez un œuf au "receveur" et sautez sur le trampoline au moment où il vous la renvoie. Il touchera lui-même la fleur.

Niveau 6

Dans la troisième étape, arrivé au niveau des crabes, il y a un passage à droite sous la falaise. Empruntez-le pour aller dans un niveau secret où il faudra récupérer cinq pièces en vous aidant des flèches ascenseurs (qui, quand vous leur tirez dessus, changent de direction). Dans tout le niveau, quatre pièces sont détenues par des ennemis.

Niveau 7

A droite de la sauvegarde, servez-vous des missiles pour atteindre la fleur haut perchée. Dans la seconde partie, sautez sur les plates-formes. Arrivé sous la plate-forme jaune, montez dessus pour aller récupérer une fleur dans le coin gauche de la montagne.

Niveau 8

Ce château est labyrinthique. Pour en sortir, il faudra atteindre la porte (voir photo). Pas de difficulté particulière si vous pensez à utiliser les carapaces pour atteindre des bonus inaccessibles et à casser les blocs de pierre avec vos œufs.



Pour actionner l'escalier de ce nuage, allez chercher une carapace et envoyez-la sur la gauche du nuage de manière à ce qu'elle glisse et le touche.

MONDE 5

Niveau 1

Faites le plein d'œufs pour détruire les stalactites. Par contre, juste avant l'interrupteur (qui se trouve au-dessus de la plante carnivore rouge), se trouve un tuyau apparemment inaccessible. Pour y aller, il faut sauter sur la tête du Billoloto sans l'avaler. Prenez ensuite son nuage et allez chercher la pièce dans le tuyau.

Niveau 2

Poussez la boule de neige au début du niveau. Dans ce niveau, seule l'agilité prime.

Niveau 3

En arrivant à l'étoile qui vous transforme, allez complètement à droite pour une pièce rouge. Une fois transformé en bébé Mario skieur, une des fleurs est difficile à récupérer. Il faut en fait sauter avant le trou.

Niveau 4

Dès le départ, au niveau du premier escalier, volez à gauche pour atteindre une pièce et une fleur. Juste après la plate-forme jaune, tirez en premier sur le nuage de droite, sinon vous ne pourrez accéder à tous les bonus. Après la seconde sauvegarde, au niveau de la balançoire, prenez la pièce en bas à gauche et laissez-vous tomber à droite pour récupérer une fleur. Une fois que vous serez sur le "fantôme plate-forme", pensez à vous baisser, il y a à ce niveau deux fleurs et six pièces à récupérer.



Sautez vers la gauche pour récupérer une pièce et une fleur.

Niveau 5

Montez sur les albatros pour atteindre les endroits trop élevés (tuyaux, passages...). Avec l'hélico, vous devrez trouver treize pièces et deux fleurs (dans la partie du haut).

Niveau 6

Ne loupez rien pendant la première partie (scrolling forcé vers la droite). Après la sauvegarde, attendez un ballon pour monter à côté du "receveur". Pour passer les passerelles avec des pics, attendez qu'un "lanceur" ait atteint un interrupteur.

Niveau 7

Tous les murs sur lesquels vous marchez tombent. Veillez à avancer rapidement. Une fois que vous serez en haut à gauche, entrez dans le tuyau en vous servant d'un albatros. Après la roue, vous tombez sur une plate-forme jaune. Sauter sur la plate-forme rouge à droite et récupérez une fleur et deux pièces. Après la sauvegarde, il s'agira d'être habile et d'aller vite. Dans chaque partie, une fleur se cache en haut à gauche. Il y a également de nombreuses pièces. Surtout deux juste avant la fin du niveau. Votre vol plané sera ici fort utile.

Niveau 8

Dans ce niveau, le plus important est de sauter sur les missiles et de gober les flèches ascenseurs. Au niveau du premier canon se trouvent deux endroits fléchés, au-dessus. Pour accéder au second, il faut sauter sur un boulet (au total, cette



Faites-vous suivre par un missile à tête chercheuse et, une fois à ce niveau, sautez-lui dessus

zone contient deux fleurs et trois pièces rouges). Vous verrez ensuite une sauvegarde. Accompagnez un missile jusqu'en dessous et sautez dessus. Après la seconde plate-forme tour-nante (avant le boss), laissez-vous tomber à droite. Une fois transformé en train, récupérez sept pièces et une fleur.

ULTIMA games

Des milliers* de jeux
vidéo d'occasion

30 à 70% moins chers
sur toutes consoles

*magasins parisiens

**POUR TOUT ACHAT D'UNE
SATURN
NOUS REPRENONS
VOTRE ANCIENNE
CONSOLE (16 BITS)
ET TOUS SES JEUX
AU MEILLEUR PRIX**



DU MARCHÉ

CONSOLE SATURN

VERSION FRANÇAISE



2590 F

+ 1 jeu (DAYTONA)

JEUX NOUVEAUTES/PROMOS

- | | |
|------------------|----------------|
| • D | ZERO |
| • DARKSTALKER | • THEME PARK |
| • DBZ | • TOSHIDEN |
| • F1 LIVE | • TRUE PINBALL |
| • GALATIC ATTACK | • VAMPIRE |
| • MYST | • WING ARM |
| • RAYMAN | • WORMS |
| • SIM CITY 2000 | • WWF |
| • STREET FIGHTER | |

ADAPTATEUR UNIVERSEL 169 F

SEGA RALLY TEL



FIFA



X-MEN



MYSTERIA

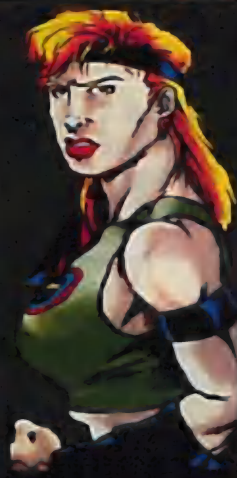


FIRE STORM



SEGA RALLY

ULTIMA



**DEJA DES CENTAINES
DE JEUX D'OCCASION**

(même les dernières nouveautés)

SUR SATURN ET PLAYSTATION

**30 à 70%
moins chers**

**DES MILLIERS DE JEUX
MÉGADRIVE,
SUPER NINTENDO ET
TOUTES LES AUTRE
CONSOLES**

ULTIMA ACHETE COMPTANT
tous vos anciens jeux
**AU PLUS HAUT COURS
DU MARCHÉ.**

Comparez,

**ULTIMA c'est
PLUS !!!**

ULTIMA games

Des milliers* de jeux
vidéo d'occasion

30 à 70% moins chers
sur toutes consoles
*magasins parisiens

POUR TOUT ACHAT D'UNE
PLAYSTATION
NOUS REPRENONS
VOTRE ANCIENNE
CONSOLE (16 BITS)
ET TOUS SES JEUX
AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ



CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE

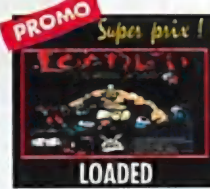
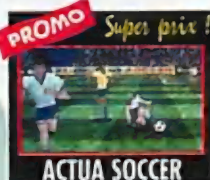


2099 F
+ CD démo

JEUX NOUVEAUTES

- ALIEN TRILOGY
- D
- DARKSTALKER
- EXTREME GAMES
- JUPITER STRICKE
- LOVE SOLDIER
- NBA
- PANZER DRAGON
- RIDGE RACER II
- RISE OF ROBOTS II
- STREET FIGHTER ZERO
- TEKKEN II
- THEME PARK
- TOSHIDEN II
- TRUE PINBALL
- VAMPIRE
- VIEW POINT
- WING COMMANDER III
- WORMS
- WWF
- ZERO DIVIDE

NOUVEAUTES



... PAR COURRIER ...
... PAR TELEPHONE ...
... PAR FAX ...

**A ULTIMA
VPC**

BP 11 - 95650 BOISSY L'AULIERE
TEL : (1) 34 42 76 76
FAX : (1) 34 66 93 07

MINITEL
CONNECTEZ-VOUS !!!



**PROMO - OCCASIONS
VPC** (la moins chère de France)

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

Paris/Chablis 57, avenue des Gobelins - 75013	Tel : 47 07 33 00
Paris/Montmartre 5, BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86	Tel : 43 38 96 31
Paris/CD Marianne des Prés 73, BD St Germain - 75005	Tel : 43 54 50 00
Paris/Trinité 21, rue de Timor - 75008	Tel : 42 94 97 14
Asnières 95, avenue de la Mairie - 92600	Tel : 47 91 49 47
Argenteuil Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tel : 30 31 25 25
Asnières Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tel : 42 93 18 93
Asnières 2, rue de la Miséricorde 20200	Tel : 95 31 68 70
Asnières 11, rue du Port de Castets - 64100	Tel : 59 46 13 38
Asnières 203, rue Ste Catherine 33000	Tel : 56 92 85 11
Asnières 29, rue de la République - 19100	Tel : 55 17 18 00
Asnières 18, rue Pasteur - 91800	Tel : 69 39 55 82
Asnières 22, rue Aimée ramond - 11000	Tel : 68 47 49 74
Asnières 6, rue Henri IV 81100	Tel : 63 59 28 03
Asnières 40, avenue Garibaldi - 87000	Tel : 55 10 97 97
Asnières 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tel : 35 19 00 82
Asnières 5, rue St Antoine - 37600	Tel : 47 59 28 20
Asnières 32, rue Mey - 69006	Tel : 72 74 46 39
Asnières 4, rue des Greffes - 30000	Tel : 66 76 16 16
Asnières 42, bd Gambetta - 06000	Tel : 93 82 52 52
Asnières 17, av. Guyonnet - 66000	Tel : 68 50 89 50
Asnières 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tel : 65 68 41 79
Asnières 11, rue des Lois - 31000	Tel : 61 12 33 34
Asnières Centre Commercial Le Trident	Tel : 19 59 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphoner à votre agence.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS :
rejoignez notre enseigne :
12 ans d'expérience, une notoriété, une centrale
d'achat avec les meilleurs prix, imports,
communication nationale importante.
Tel : (1) 34 66 97 70

BOY DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AULIERE
Tel : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 07

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse complète : _____
Tel. (obligatoire) : _____

PRELUIT	PRIX	MONTANT	PORT : MATERIEL 40 F	LOGICIEL 25 F
			<input type="checkbox"/> CHÈQUE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE	<input type="checkbox"/> 25 F de port
			<input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE	<input type="checkbox"/> 60 F de port
			DATE D'EXP :	DATE :
				SIGNATURE :

FRAS D'ENVOI : _____

CONSOLE 02/95

CARDIAQUES S'ABSTENIR!



Difficile de gérer une équipe en temps réel.

Space Hulk débarque bientôt sur Playstation. Malgré les apparences, ce jeu d'action/stratégie en temps réel n'est pas un simple clone de Doom. On y dirige une équipe de "Space Marines" armés jusqu'aux dents qui vont "dératiser" un vaisseau spatial infesté d'aliens. Si vous avez frêmi en regardant "Aliens", ce jeu d'Electronic Arts devrait vous plaire.

LE TIBET SUR GAME BOY!

Tiré de la version initiale sur Super Nintendo, Tintin au Tibet sur Game Boy est un jeu de plates-formes mêlant action et réflexion. Une vingtaine de niveaux sont au programme et les animations sont très réussies.



Tintin au Tibet est optimisé pour le Super Game Boy. Le jeu devrait être disponible en mars.



Belle fille, beaux effets de lumières, beaux biscotos... Beau, quoi!

MANGA HUMAIN!

L'association Action Act, spécialisée dans le combat scénique, se produira durant le salon Planète Manga du 7 au 11 février. Fondée en 1993, cette association dirigée par Nicky Naude est composée d'une équipe de jeune comédiens cascadeurs. Venez nombreux pour assister à leur représentation de manga humain, une grande première en France.

GRAND SPECTACLE SUR PLAYSTATION

Après un passage remarqué sur 3D0 (le Panda et Marc en tremblent encore!), Wing Commander III va être adapté sur Playstation. Avec plus de trois heures de vidéo et une prestigieuse distribution hollywoodienne, ce jeu d'action peut se vanter d'être le premier à utili-



ser un vrai "film interactif" dans son scénario. Il n'en reste pas moins un superbe simulateur, qui vous entraînera dans des batailles acharnées au plus profond de l'espace. On l'attend avec impatience.

Non, ce n'est pas le tournage du Muppet Show!

SEGA

SEGA SE RESTRUCTURE

Monsieur Yakahama, président de Sega, a récemment annoncé son intention de restructurer les filiales européennes et américaines de son entreprise. Une telle décision induit purement et simplement le licenciement économique d'une partie de ces équipes. A l'heure où nous mettons sous presse, le plan social des différentes filiales n'était pas encore abouti, mais, selon Sega France, les deux tiers des salariés desdites structures seraient licenciés (ce qui représente près de 50 licenciements pour un effectif total de 80 personnes). Sega US perdrait pour sa part la moitié de son personnel (ce qui représente environ 200 personnes). Notons qu'il y a à peine un an, Sega US avait déjà remercié deux cents personnes. Globalement, l'effectif de Sega US a donc littéralement fondu en un an et demi, passant de 600 à 200 personnes. Quant à l'avenir de la société mère installée au Japon, nous n'avons pas obtenu d'information particulière, mais tout laisse à penser qu'aucun plan social n'y est prévu.

Officiellement, Sega explique les motifs de cette restructuration draconienne par le coût élevée de la masse salariale des différentes structures. Les licenciements seraient donc indispensables au maintien de la compétitivité de l'entreprise dans un contexte de concurrence exacerbée. Mais il est de notoriété publique que les résultats de Sega sont déficitaires depuis un certain temps et que cette idée de "restructuration" n'est pas neuve. Mais bon, ce qu'il faut se dire pour se consoler, c'est qu'il y aura toujours des jeux pour la Saturn...

y aura toujours des jeux pour la Saturn...

ET DE ONZE...

Un Score Games plus un autre Score Games, plus encore un autre... Ça nous fait onze boutiques en tout et pour tout. Leur dernier-né se trouve au 56, boulevard



Saint-Michel dans le 6^e arrondissement de Paris, et propose, sur 200 m², un vaste choix de produits multimédias de toute sorte. Playstation, Saturn, Jaguar, Super Nintendo, CD-Rom Mac et PC... Il y en aura pour tous les goûts et pour toutes les bourses.

GUERRES DANS LE CYBERSPACE

Il va quand même nous gonfler tous les mois, le Dark Pulse... Le voilà qui est revenu à la charge avec un nouveau bouquin sous le coude et un immense sourire scotché à la face. L'objet du délit est, ce mois-ci, "Guerres dans le Cyberspace", de Jean Guisnel. Un bouquin pas si simple, mais bourré d'informations relatives aux services secrets qui pullulent sur le réseau des réseaux, Internet. Outre des anecdotes passionnantes sur les méfaits et les "reconversions" de certains hackers, on y apprend comment les services secrets mondiaux tentent d'avoir la haute main sur nos communications électroniques. Un bouquin assez technique, mais pas inintéressant pour le néophyte qui souhaite s'initier aux mystères du réseau.

Guerres dans le cyberspace

Services secrets et Internet

PSYCHÉDÉLIQUE !

Cinq heures de tournage dans la baie de San Francisco avec des acteurs professionnels: Psychic Detective s'annonce comme un thriller interactif (et humoristique) dans lequel vous incarnerez un médium aux étonnants pouvoirs psychiques. Eric Fox, c'est son nom, est capable de projeter son esprit pour lire les pensées des autres. Un pouvoir dont il se serait bien passé face à des meurtriers et autres dangereux psychopathes. Pour une fois qu'on nous propose un scénario intéressant, il fallait le souligner.



On a été faire un tour dans l'esprit de Switch: "chanmaille"!!

LE CASQUE DE RÉALITÉ VIRTUELLE DE LA JAGUAR RISQUE BIEN D'ÊTRE VIRTUEL!

Alors qu'Atari vient récemment d'annoncer son entrée dans le monde du PC en tant qu'éditeur de jeux, l'accord entre ce groupe et la société Virtuality en vue de fabriquer un casque de réalité virtuelle pour la Jaguar a été rompu. Difficile de connaître les motivations de l'une et l'autre parties, puisque les termes de cette rupture étaient censés rester secrets. Mais de nombreuses rumeurs circulent. Atari laisse entendre que le projet commandé ne "correspondait pas aux exigences du contrat" (comprenez par là qu'il était trop coûteux et d'une



Le casque de réalité virtuelle pour la Jaguar, réalisé en collaboration avec la société Virtuality, ne verra jamais le jour.

qualité insuffisante), et que l'accord est, de fait, devenu "obsolète". La version officielle, diffusée notamment par le "Sunday Times", explique la rupture de cet accord par un choix de stratégie industrielle, comme on dit. Atari aurait en effet la ferme intention d'abandonner la Jaguar pour se consacrer pleinement à son activité sur PC. Cette rumeur a été fermement démentie par la société Atari.

Quoi qu'il en soit Atari continue d'affirmer qu'un système de réalité virtuelle pour sa console verra le jour, sans toutefois préciser la date et le prix auxquels sera commercialisé ce système, ni le nom du fabricant chargé de sa réalisation...

LE PC DANS LA LIGNE DE MIRE

Les plus grands noms de l'arcade commencent à s'intéresser très sérieusement au marché ludique du PC. Sega, qui avait déjà introduit Sonic dans cet univers, récidive en adaptant Virtua Fighter Remix, en collaboration avec la société américaine Diamond Multimedia (qui s'est chargé de créer une carte 3D permettant de faire tourner certains jeux Saturn sur PC). La configuration (carte et jeu) ne tourne que sur des Pentiums munis de Windows 95, et sera suivie de la sortie de Panzer Dragoon. Namco, pour sa part, a signé un accord avec NEC en vue de faire tourner des jeux tels que Tekken, Rave Racer ou Air Combat sur PC. NEC s'occupera de produire un ensemble de processeurs qui devrait certainement tenir sur une carte accélératrice, baptisée déjà du doux nom de Power VR. Encore une fois, les jeux tourneront sur PC muni de Windows 95. Les prix devraient tourner autour de 600 francs, mais on ignore encore quand ces produits seront officiellement disponibles en France.



MELTING-POT

Seron, auteur de la série "Les Petits Hommes", signe avec "Melting-Pot" la trente-deuxième aventure de Renaud, Cédille et l'équipe des "Bouillabises". Cette fois-ci, nos héros vont se retrouver prisonniers d'un gigantesque jeu vidéo. Seuls leur adresse et leurs réflexes leur permettront de s'en

sortir sains et saufs. Mêlant dessins traditionnels et images informatiques, dont la plupart sont inspirées de jeux vidéo que vous connaissez, "Melting-Pot" est un album surprenant. A lire, ne serait-ce que par curiosité. Éditions Dupuis, 49 francs.

NOUVEAU

JOUE ET GAGNE AU 36 68 11 19

TES NOUVELLES CONSOLES ET PLEIN DE JEUX



LA PLAYSTATION DE SONY



LA SATURN DE SEGA

ET POURQUOI PAS UNE 64 BITS ...

MAINTENANT APPELE LE 36 68 11 19

INTERNATIONAL VICTORY GOAL REMIX!

Il est difficile de savoir ce qui s'est passé dans la tête des développeurs de Sega lorsqu'ils ont décidé de nous sortir une nouvelle version d'International Victory Goal. A priori, rien de plus normal: réaliser la suite d'un titre à succès n'est pas une idée aberrante en soi. En revanche, si je vous dis que la seule et unique modification de cette "nouvelle" mouture tient dans ses graphismes et son habillage, vous me dites quoi? Qu'ils ont un peu forcé sur le Killer Juice! A leur santé!



Seuls les graphismes ont changé dans cette nouvelle mouture que Sega France n'est pas encore décidé à sortir...

LA VÉRITÉ EST ICI!

Nombreux sont ceux qui, chaque vendredi soir, apprécient la série américaine "Aux Frontières du réel" sur M6. Devant le succès de la série à travers le monde, PFC Vidéo vient de sortir "Le Dossier secret". Cette cassette regroupe trois épisodes, dont deux encore inédits en France. Il s'agit du dernier épisode de la deuxième série (n° 25) diffusé le 5 janvier dernier sur M6, ainsi que des deux premiers de la troisième saison. Deux heures de grand spectacle garanties. PFC Vidéo, "Le Dossier secret", 130 minutes, 145 francs.

LA STATION DE JEUX...

Il est des magasins qui ne paient pas de mine, mais par lesquels on peut être agréablement surpris. Game Station est de ceux-là. Outre le fait que le gérant est un ancien testeur (Mangana vous en a assez parlé comme ça), cette boutique a l'avantage de disposer d'un choix conséquent en matière de RPG sur SFC et de tout ce qui se fait de nouveau en import (US et jap) sur Playstation, Saturn, et les autres. Leurs conseils sont judicieux et, même si les prix des jeux ne sont plus ceux d'antan (les temps changent...), leur système d'échange et le vaste choix de jeux d'occasion sont appréciables. Game Station au 10, rue de la Gange aux belles dans le 20^e arrondissement de Paris. Serveur Minitel: 3615 Game Station. Et ils ont même un téléphone : 42 45 63 63 !

ISS DELUXE SUR MD!



C'est maintenant une certitude, le jeu de foot de l'année 95, originellement développé sur SNIN, se trouvera converti sur la Megadrive. On retrouvera toutes les options qui ont fait le vaste succès de la version originale avec, en plus, la possibilité de jouer à huit joueurs simultanément. Le jeu est censé sortir dans le courant du mois de mars 96. Consoleudise!!!

... EN BREF ...

• POUR TOUS LES FÉRUS DE BASTON, sachez que le concours **Ultra Fight** s'organisera le 10 février 96 au restaurant le Bol d'or, 26 rue Louise Michel à Levallois. Les participants s'affronteront sur les jeux King Of Fighters 95 et Tohshinden 2 (en finale). 200 à 250 participants sont attendus, le droit d'inscription est de 50 francs et les pré-inscriptions sont obligatoires. Si vous êtes intéressé, contactez Icare Games au 46 56 78 56 ou encore au 47 57 70 02.

• LA MAJORITÉ DES ÉDITEURS de jeux vidéo ont snobé le CES qui s'est tenu à Las Vegas du 5 au 8 Janvier dernier. Les organisateurs de l'E3 (un salon américain dans la même veine) ont bien joué leur coup, puisque c'est sur ce salon que tous se retrouveront fin mai.

• MONSIEUR ET MADAME GAUMONT sont heureux de vous faire part de la naissance de leur nouvel espace dédié aux jeux vidéo et au multimédia. Situé dans le hall d'attente du **cinéma Gaumont Parnasse** (3 rue d'Odessa, 75014 Paris), voici un moyen très original de faire patienter le client avant la séance d'un des douze films proposés quotidiennement.

• QUELQUES CHIFFRES EN PASSANT. Sega aurait vendu 2 550 000 Saturn dans le monde, alors que Sony, avec sa Playstation, plafonnerait aux alentours de 3 000 000. En ce qui concerne les ventes en France, Sega aurait vendu 60 000 Saturn alors que le parc de Playstation se situerait à 160 000. Lorsque l'on sait que ces constructeurs vendent en moyenne quatre jeux par machine, et que les bénéfices se font essentiellement sur la vente de software, il semblerait que les consoles 32 bits soient une affaire assez rentable...



• L'ADAPTATION DE PETE SAMPRAS sur Playstation s'intitulera **Sampras Extreme**. En voilà un titre audacieux... Outre le fait qu'il bénéficiera de la technique de **Motion Capture** et de la réputation de Sampras, on ne sait encore rien du contenu de cette nouvelle version du jeu développé par Codemasters.

Sortie prévue en France vers le mois d'avril.

**OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H**

POWER GAMES

TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE
Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

TRUE PINBALL	369 F
ROAD RASH	369 F
WING COMMANDER 3	369 F
ZERO DIVIDE VF	369 F
ALIEN TRILOGY	369 F
KRAZY IVAN	369 F
PHILOSOMA	369 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
WIPE OUT	369 F
AGILE WARRIOR	369 F
THUNDERHAWK 2	369 F
ASSAULT RIGS	399 F
ALONE IN THE DARK 2	369 F
FIFA SOCCER 96	369 F
LONE SOLDIER	369 F
LOADED	349 F
POWER SERVE TENNIS	369 F
EXTREME SPORTS	349 F
TWISTED METAL	349 F
NBA IN THE ZONE	369 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
DRAGON BALL Z	399 F
ACTUA SOCCER	349 F

X-MEN	499 F
DARKSTALKER.	499 F
STREET FIGHTER ZERO	499 F
TOSHINDEN 2	499 F
BIO HAZARD	499 F

WIPE OUT	TEL.	RAIDEN	TEL.
TOSHINDEN	TEL.	RIDGE RACER	TEL.
STRIKER 96	TEL.	DESTRUCTION	TEL.
RAIDEN	TEL.	AIR COMBAT	TEL.
DOOM	TEL.	NBA JAM TE	TEL.
LONE SOLDIER	TEL.	THUNDERHAWK	TEL.

ADAPTATEURN UNIVERSEL	149 F
→ AVEC L'ACHAT D'UN JEU	99 F
THE D' DINNER	399 F
HANG ON 95	349 F
FORMULA ONE LIVE	PROMO II 299 F
HOKUTO NO KEN	489 F
DARK SAVIOR	NEW II 489 F
TOSHINDEN S.	449 F
DRAGON BALL Z	489 F
LUNAR RPG	489 F
ALBERT ODISSEY 2	489 F
VAMPIRE HUNTER	489 F
KING OF FIGHTER 95	TEL. 489 F
X MEN	489 F
VIRTUA COP	549 F
GUARDIAN HEROES	489 F
STREET FIGHTER ZERO	489 F

VIRTUA FIGHTER 2	399 F
FIFA SOCCER 96 VF	399 F
WING ARMS	399 F
GOLDEN AXE THE DUEL	399 F
ALIEN TRILOGY	399 F
MYSTERIA VF	399 F
SIM CITY 2000 VF	399 F
SEGA RALLY	399 F
VIRTUA COP + GUN	499 F



→ 489 F
DISPO
V. JAP



→ 489 F
DISPO
V. JAP

• NAM Z5	199 F	• SAMOURAI 3 CD	449 F
• BURNING FIGHT CD	199 F	NEO GEO CARTOUCHE	
• BASE BALL STAR CD	199 F	• CROSSED SWORDS	199 F
• CYBERLIP CD	199 F	• WORLD HEROES 2	199 F
• AEROFIGHTER 2 CD	199 F	• THREE COUNT BOUNT	199 F
• SAMOURAI 2 CD	199 F	• BASE BALL STARS	199 F
• LAST RESORT CD	199 F	• AGGRESSOR OF DARK KOMBAT	199 F
• ART OF FIGHTING CD	199 F	• FATAL FLURY 2	199 F

- **CROSSED SWORDS** 199 F
- **WORLD HEROES 2** 199 F
- **THREE COUNT BOUNT** 199 F
- **BASE BALL STARS** 199 F
- **AGRESSOR OF DARK KOMBAT** 199 F
- **FATAL FURY 2** 199 F

LOBO	449 F
KILLER INSTINCT	449 F
ISS DELUXE	449 F
DONKEY KONG 2	499 F
YOSHI ISLAND	499 F
WORMS	399 F

PILOTWINGS	99 F
ARME FATALE	99 F
GHOULS & GHOSTS	99 F
BLAZING SKIES	99 F
ROAD RUNNER	99 F
ADDAM'S FAMILY	99 F
KICK OFF	99 F
STARWING	99 F
COOL SPOT	129 F
SUPER TENNIS	129 F
JURASSIC PARK	129 F

KO BOXING	129 F	MAGIC SWORD	149 F
WING COMMANDER	129 F	BLACKHAWK	199 F
TORTUE NINJA	129 F	LEGEND	199 F
DRAGON SLAIR	129 F	CAPT.COMMANDO	199 F
JOE ET MAC	129 F	HAGANE	199 F
SUPER SOCCER	129 F	RISE OF ROBOTS	199 F
CASTLEVANIA 4	129 F	CHAOS ENGINE	199 F
MORTAL KOMBAT	129 F	VOLLEY BALL	199 F
DOUBLE DRAGON	129 F	LEMMINGS 2	199 F
KING ARTHUR WORLD	129 F	SREET RACER	199 F
SUPER SWIV	129 F	NBA JAM TE	199 F
ALIEN 3	129 F	DONKEY KONG	249 F
NBA JAM	129 F	EARTH WORM JIM	249 F
POPULOUS	129 F	F1 POSITION 2	299 F
BEST OF BEST	129 F	SUPER STAR OCCER	249 F
PRINCE OF PERSIA	129 F	ADDAMS VALUES	299 F
DENNIS LA MAUCE	129 F	PRIMAL RAGE	249 F
STAR WARS	129 F	MORTAL KOMBAT 2	249 F
TINY TOONS	129 F	SECRET OF MANA	299 F
AXELAY	129 F	SAMURAI SHOD.	299 F
DRAGON	149 F	ILLUSION OF TIME	349 F
STREET FIGHTER TURBO	149 F		
SKYBLAZER	149 F	IL EST RECOMMANDE DE	
GOOF TROOP	149 F	TELEPHONER AFIN DE	
BATMAN RETURNS	149 F	CONNAITRE LA DISPONI-	
SHAQ FU	149 F	BUTES DES JEUX OCCA-	
MEGAMAN X	199 F	SIONS.	
FLASHBACK	100 F		

WORMS	349 F
EARTHWORM 2	449 F
POWER RANGER	399 F
NBA LIVE 96	399 F
FIFA 96	399 F
PHANT.STAR 4	499 F
QUACKSHOT 2	449 F

→ CONSOLE MD
+ 2 JOY + 1 JEU 290 F

ZOO	99 F	POWER MANGER	149 F
EUROPEEN SOCCER	129 F	ECCO THE DOLPHIN	149 F
CORPORATION	129 F	STREET FIGHTER 2'	149 F
BUBSY	129 F	GOLF	149 F
TAZMANIA	129 F	NHLPA 94	149 F
GOLDEN AXE 2	129 F	FIFA SOCCER	149 F
TEAM USA BASKET	129 F	STAR GATE	199 F
SONIC 2	129 F	FIFA 95	199 F
THUNDERFORCE 4	129 F	FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT	149 F	FORMULA ONE	199 F
DICK TRACY	149 F	CENTURION	199 F
SHAO FU	149 F	NHL 95	199 F
DINO DINI SOCCER	149 F	URBAN STRIKE	249 F
TALESPIR	149 F	SHINNING FORCE 2	249 F
ALYISA DRAGON	149 F	THEME PARK	249 F
INDIANA JONES	149 F	LIGHT CRUSADER	249 F
ETERNAL CHAMPIONS	149 F		
SONIC SPINBALL	149 F		
WINTER OLYMPICS	149 F		
TEAM USA	149 F		
KING OF MONSTER	149 F	IL EST RECOMMANDE DE	
MEGAGAMES 2	149 F	TELEPHONEUR AFIN DE	
		CONNAITRE LA DISPONI-	
		BILITES DES JEUX OCCAZ	

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

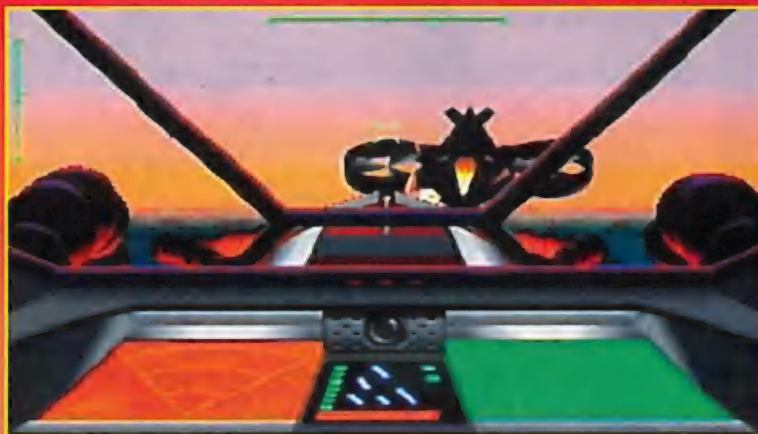
NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
PAIEMENT : _____ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐
CARTE BLEUE : [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] DATE D'EXP : . / . .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : _____

Cyberia

Le héros de ce jeu aurait très bien pu être la doublure de Terminator! C'est un homme, un vrai, parfumé sans doute au Brut... Mais une telle forme physique est indispensable pour remplir les onze missions de ce jeu. Qu'il dispose d'une simple mitraillette ou qu'il soit aux commandes d'un vaisseau spatial, ce héros doit être très rapide pour abattre les ennemis qui déboulent sur tous les fronts. Son viseur et un radar ont beau fournir les renseignements vitaux, la lutte est âpre.

Quand le vaisseau ne répond plus aux commandes, la fin est proche... Après une mission de tir réussie, notre homme passe à une phase d'aventure teintée de réflexion. Ses options infrarouges, analyse des matériaux et biomasse l'aident grandement à agir. Il lui faut explorer des lieux, trouver des objets, actionner des mécanismes, échapper aux balles ennemies et résoudre une énigme "mathématique" pour passer à une nouvelle mission de tir. De nombreuses séquences cinématiques lient joliment toutes ces phases de jeu entre elles. Le tout semble, ma foi, fort sympathique.

INTERPLAY/PS
SHOOT-AVENTURE
mars



Le viseur bouge en fonction des deux axes fixes vertical et horizontal.



Un baiser! Dans un jeu vidéo! Elle aime les tatoués.



C'est à bord d'un avion futuriste que vous vivrez votre deuxième mission de tir.



Dégommez les canons sur le bateau. Seul le viseur bouge: tous les déplacements sont précalculés.



Placez-vous de manière à éviter les balles.



Grâce à votre scan, et accessoirement à votre cervelle, vous trouverez comment stopper la pression sur le détonateur. Votre avion peut alors s'envoler.

Titan's War

La suite de Total Eclipse surpasse, en ce qui concerne la qualité des graphismes, le premier volet. 3D en temps réel et mapping soigné sont de rigueur dans les multiples routes que vous pourrez emprunter pour accomplir les missions imparties. Une action trop monotone n'est donc à pas craindre. Vous pilotez votre vaisseau en puriste – les commandes sont inversées, comme dans un véritable avion –, ou selon le mode Arcade normal. Par ailleurs, vous pourrez choisir entre vue externe et vue interne (de l'intérieur du cockpit), avec un viseur pour shooter – mais l'angle de vue est dès lors un peu plus restreint. Différents bonus permettent de recharger le bouclier ou d'acquérir de nouveaux tirs, très efficaces contre les hordes d'ennemis qui vous attendent. Doté d'excellentes voix digitalisées, ce jeu risque de "shooter" plus d'un joueur.

CRYSTAL D./SATURN
SHOOT-THEM-UP
mars



Un passage difficile dans un champ de météorites.



Les bonus rechargent votre bouclier et vous confèrent de super-tirs.

L'option d'invincibilité dure heureusement assez longtemps.



Vue depuis l'intérieur du cockpit.



Des séquences d'animation de haute qualité s'intercalent entre les missions.



Le premier boss de fin de mission.

Alien Trilogy

Rien que le titre est alléchant... Ah! retrouver Ripley la farouche dans ses trois aventures, dégommer des hordes d'aliens déchaînés en sillonnant les vastes couloirs des lieux, réfléchir un brin pour accomplir des missions... Un vaste programme en 3D façon Doom, avec le flingue de Ripley à l'écran toujours prêt à cracher ses balles. L'introduction et les séquences intermédiaires en jettent pas mal, avec des décors en images de synthèse et des personnages filmés en Motion Capture aux mouvements et expressions très réalistes. Ces séquences retracent bien les différents niveaux au cœur de la trilogie d'"Alien", aussi fidèlement respectée dans les scènes que dans les voix digitalisées ou les visages des personnages! On peut supposer qu'il y aura des bonus d'énergie et d'armes à ramasser, un attirail guerrier fourni, et que les missions ne seront pas de tout repos... Ce qui est une certitude, c'est que ça va saigner! Vivement le test qu'on vérifie si ce jeu tient toutes ses alléchantes promesses.

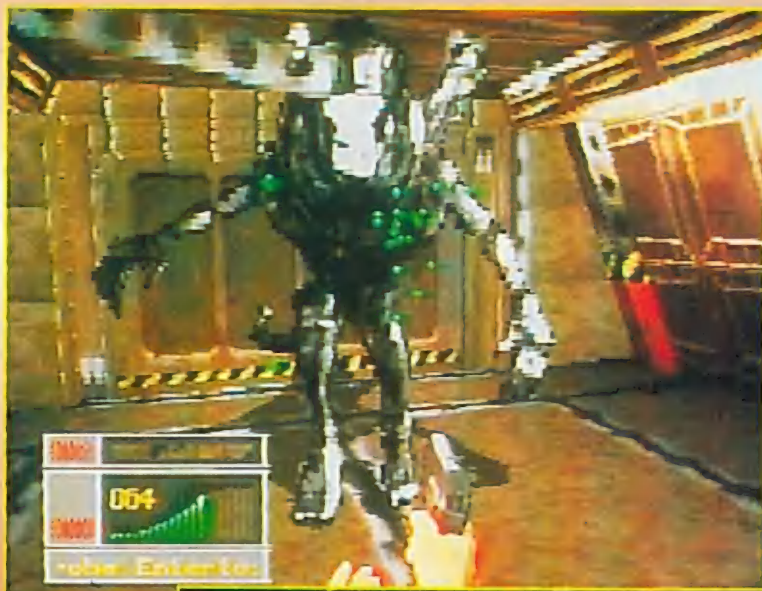
ACCLAIM/PLAYSTATION
À LA DOOM
mars



Cet alien a sans doute la grosse tête.



O.K., je me rends...

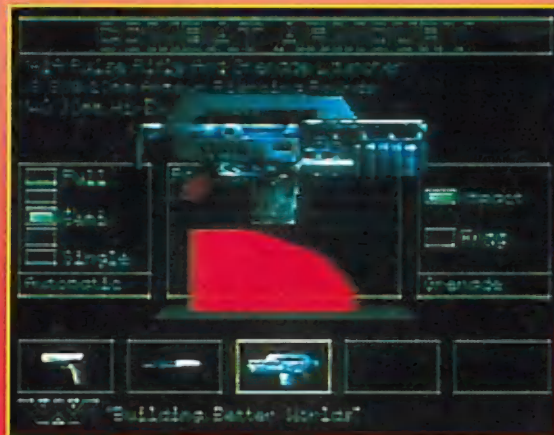


Allez viens, viens,
n'aie pas peur...



Des décors en 3D à la Doom.

Ripley a la
gâchette facile.
Ces humains
sont-ils des
alliés ou des
ennemis?



Le choix des armes.

Killer Instinct 2

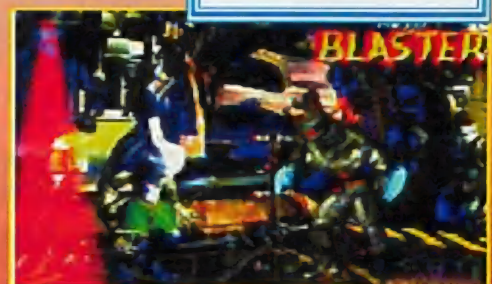
Produit par la "Dream Team" de l'industrie des jeux vidéo (Nintendo, Midway et Rare), Killer Instinct 2 est presque terminé. Déjà, on nous promet des millions de combinaisons de mouvements, une interaction entre les combattants et les décors et trois nouveaux personnages: Maya, Tusk et Kim Wu. A la demande générale, TJ Combo, Spinal, Glacius, Fulgore, Sabrewolf, B. Orchid et Jago sont de retour. Par ailleurs, une jauge d'énergie a été ajoutée. Selon notre Marcassin national, elle est inspirée de X-Men. Avec des centaines de Combos par personnage, de nouveaux coups spéciaux et des Fatalities inédites, Killer Instinct 2 semble très bien porter son nom. On en bave d'avance. Au fait, les versions arcade et Ultra 64 devraient être différentes... Le mystère reste donc entier.



PREVIEWS



MIDWAY/ARCADE
BASTON
n.c.



Descent

Si vous possédez un PC, inutile de vous parler de Descent, vous êtes forcément déjà fan! Ce Doom volant vous place aux commandes d'un vaisseau grâce auquel vous devrez explorer les galeries labyrinthiques des lieux. L'attrait de ce jeu ne laissera insensible aucun amateur de 3D et de rotations, car le vaisseau évolue dans un univers graphique calculé en temps réel particulièrement réussi et ce en effectuant des vrilles à 360°. De quoi en perdre la tête ou avoir le vertige... Si les niveaux sont semblables à ceux de la version PC, les textures et les effets de lumière sont encore plus beaux! Etant donné que les galeries partent de tous les côtés, du sol au plafond en passant par les vulgaires couloirs de droite et de gauche, cette liberté de mouvement est vraiment impressionnante et, semble-t-il, sans ralentissement! Les missions quant à elles sont assez classiques, avec des hordes d'ennemis à dégommer, de multiples bonus à récupérer ainsi que des clefs. Dans chacun des niveaux, ces clefs vous permettront d'ouvrir des portes, et d'atteindre la salle du réacteur, que vous devrez faire sauter. Mieux vaut rejoindre vite la sortie avant l'explosion. Les passages secrets sont légion et la musique rock ajoute à l'ambiance guerrière de Descent.

INTERPLAY/PS
DOOM VOLANT
mars



Des rotations
à en perdre
la tête.



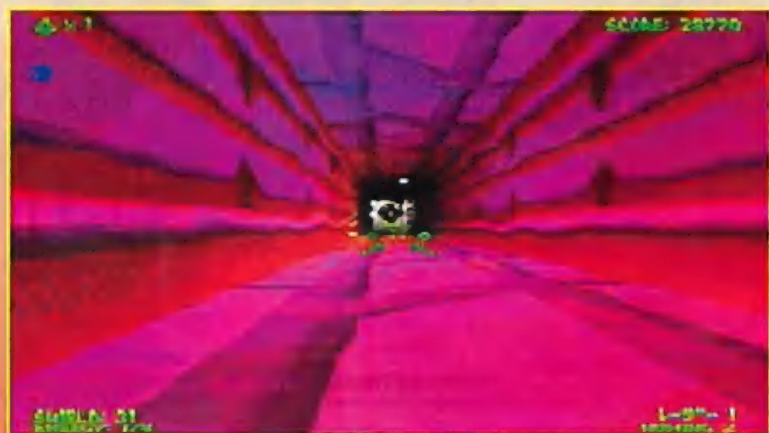
Ces ennemis
verts sont les
plus coriaces
dans cette
partie au début
de jeu.



Des bonus de toute sorte sont parsemés dans les niveaux.



Tant que vous y êtes, libérez ces otages.



Les tirs
provoquent de
superbes reflets
sur les parois
comme dans cet
ascenseur à pic.

Un passage
secret se
trouve au-dessus
du plafond.



Iczers: robots-armures défenseurs de la Terre



On retrouve une descendante de Nagisa (l'héroïne des volets précédents) ainsi que sa copine Kaai. Elles sont associées à deux petites nouvelles : Namia et Kiroan. Ces quatre lycéennes vont devoir repousser les envahisseurs avec à leur tête Chaos et sa soeur. Elles seront aidées dans cette délicate mission par de puissantes armures (les Iczelions). Lorsqu'elles les portent elles deviennent : Fire Iczelion (Nagisa), Black Iczelion (Namia), Silver Iczelion (Kaai) et Gold Iczelion (Kiroan).



Volume 2 disponible
fin janvier

Un satellite, une cible, les mineurs de l'espace en danger de mort



Dans le futur en 2060, des humains habitent sur un astéroïde en orbite autour de la terre. Ce sont des mineurs qui extraient un métal très rare pour l'envoyer sur la terre. Il n'y a qu'un seul enfant sur l'astéroïde, il s'appelle Ushiwaka. Il veut devenir lui aussi mineur...comme son père. Mais un satellite de l'armée devient fou et pointe ses missiles droit sur...

Volume 2 disponible
fin janvier



Distribution

ADGG
Tél. 60 11 53 93
Fax 60 11 26 70

DRAGON'S GAMES
Tél. 69 10 14 50
Fax 69 10 14 59



BLACKJACK

LA DERNIÈRE VICTIME DE LA KIMAILA

"Blackjack" est tiré de l'œuvre d'Ozamu Tezuka, célèbre mangaka! Après "Golgo 13", c'est le deuxième dessin animé adapté de son travail qui nous arrive en vidéo, édité, cette fois, par AK Video.



Le patient étendu sur son lit en pleine crise de kimaila.



Ce jeune villageois, mal en point, est un des personnages principaux.

Le professeur Blackjack, surnommé "le médecin sans diplôme", est un génie reconnu dans le monde entier. On lui propose trois millions de dollars pour soigner Mr Crossword, le président d'une grande entreprise. Mr Crossword, est un homme d'âge mur marié à une charmante jeune femme. Le couple s'est installé sur l'île qui a vu naître Mr Crossword. Celui-ci souffre d'un mal inconnu appelé la "kimaila"! Sa véritable intention, en engageant Blackjack, n'est pas d'être sauvé de la maladie qui le ronge. Des dizaines de médecins ont déjà essayé sans succès. Il connaissait déjà la kimaila, car son père en est mort, et ne veut plus qu'il y ait de prochaine victime de cette maladie. Or, tous les habitants du village voisin en sont atteints. Pendant les crises, le malade souffre atrocement et est pris de violentes convulsions. Le seul moyen de progresser dans la connaissance du virus est d'opérer et de disséquer à vif un patient durant une crise! Et Crossword veut jouer le rôle du cobaye pour Blackjack! Une grande épopée chirurgicale en perspective...

DU BON BOULOT

Côté technique, la duplication tient la route et le sous-titrage est lisible. Le "character design" est assez atypique, et plutôt soigné. Le scénario, vraiment béton, vous réservera bien des surprises.



Les villageois souffrent eux aussi du terrible virus. Quand l'un des leurs est atteint, ils brûlent son corps et sa maison!



Blackjack dans sa tenue de travail.



YOU'RE UNDER ARREST

Une nouvelle recrue
au commissariat!
Une équipe de deux
femmes flics un peu
allumées, ça donne
quoi? Une série
d'O.A.V. complète-
ment délirante! 🐾



Natsumi avec un petit chaton, Kawai Neko!

EN ATTENDANT LE DOUBLAGE...

Cette cassette d'AK Vidéo est une version sous-titrée qui contient les deux premiers O.A.V. de la série. Une version doublée devrait sortir d'ici à quelques mois. La duplication n'est pas fantastique puisque les couleurs sont un peu pâles. Mais c'est un titre très sympa, bien animé et plutôt récent (1994)... En plus, les graphismes sont très léchés! J'avais aimé en VO, et j'adore tout comprendre: vivement la suite!



Nakajima en plein dérapage.

Que faire quand, comme Natsumi, votre voiture est en panne et que c'est votre premier jour de travail dans une nouvelle affectation? Vous enfourchez votre mini-moto (vous avez toujours une mini-moto dans votre coffre ou votre garde-manger) et roulez à fond la caisse, ignorant les règles élémentaires du code de la route. Las, Natsumi n'avait pas prévu qu'une voiture de flic allait la prendre en chasse... L'imprudente se voit donc infliger une lourde amende! Or, à son arrivée au commissariat, elle s'aperçoit que sa nouvelle coéquipière n'est autre que la femme policier qui l'a verbalisée: Myuki! Elle fait aussi la connaissance de Nakajima, un motard un peu casse-cou. Dès la première sortie de l'équipe de choc, une voiture rouge leur lance un défi: réussir à l'arrêter. Heureusement pour elles, Natsumi et Myuki disposent d'une voiture de fonction un peu spéciale, équipée d'un moteur de plus de cent chevaux qui consomme de la nitroglycérine en guise de carburant!



Natsumi a une mentalité de rebelle.




On reconnaît le costume des gamins japonais en maternelle.



VAMPIRE HUNTER D.

CHASSEUR DE VAMPIRES D.

Voici un dessin animé qui n'est plus tout jeune (1985), mais qui vaut le détour! 
Préparez-vous à entrer dans l'univers angoissant de D., le chasseur de vampires!

Vampire,
vous avez dit
vampire?



Dans un futur où la terre est dévastée, les humains vivent dans de petits villages isolés. D., un chasseur de vampires, est accosté par une jeune fille terrorisée, Doris, qui se dit menacée par un vampire surnommé le Comte, un "ancien"

dont on dit qu'il est âgé d'environ dix mille ans! D. accepte de protéger Doris. Mais le Comte, qui veut épouser la belle, n'entend pas lâcher sa proie: il envoie sa propre fille et un mutant pour la ramener. Mais ceux-ci ne vont pas tarder à comprendre que, avec D., ils ont affaire à un "dampeele", c'est-à-dire à une créature issue d'un vampire et d'un humain, et donc dotée de pouvoirs importants. Ils repartiront bredouilles! Ce D. est un personnage ambivalent: il respecte les enseignements de son père, qui lui a appris à ne pas user de sa puissance pour régner, mais

il peut lui arriver de sortir ses "cros", de se laisser dominer par son côté obscur. Le Comte est un adversaire à sa mesure, et il lui faudra faire appel à ses talents cachés pour mener à bien sa mission! Au fait, quel est le personnage mythique dont le nom commence par "D"?



C'est dans ces moments-là qu'on se félicite d'avoir toujours une bonne épée sur soi.



UN PEU VIEILLIOT

"Vampire Hunter D" est un dessin animé que j'avais adoré il y a quelques années. Il a un peu vieilli, surtout au niveau de l'animation, assez médiocre. En revanche, la réalisation de T. Ashida, qui a œuvré sur "Hokuto no Ken", est excellente. Le "character design" (Y. Amano) est très stylisé, bien qu'un peu simple à mon goût. C'est surtout l'ambiance et le scénario qui sont fascinants. En clair, c'est un dessin animé très sympa, pour peu que vous ne soyez pas rebuté par son animation trop basique.

Une superbe
illustration
d'Amano!




D. prenant la fille du Comte dans ses bras.
Une fois n'est pas coutume.

L'ÉDITION KAMIKAZE...

J'ai eu la mauvaise surprise de découvrir que, contrairement à ce qu'indique l'éditeur sur la jaquette, la cassette n'est pas en stéréo! Par ailleurs, le doublage est de facture très moyenne, avec quelques petites bévues...

DRAGON PINK 3

Les aventures érotiques et guerrières de Pink continuent! Au menu de cet animé: du suspense, de l'action, des monstres horribles et de jolies filles. 

Notre groupe d'aventuriers s'est encore perdu dans la forêt... Mais chut! il y a du bruit... Un énorme démon est en train de violer une Elfe... La pauvre est en mauvaise posture et nos héros décident de... s'enfuir à toutes jambes! Malheureusement, Pink est rattrapée par un tentacule du monstre. Le guerrier de la troupe s'attaque au démon pour la délivrer, tandis que la magicienne "recharge ses batteries" avec Bobo le barbare! Une fois regonflée à bloc, elle réduit en cendres le démon fripon d'une simple boule de feu. La petite Elfe remercie ses sauveurs et leur indique le chemin d'une citadelle où ses sœurs sont tenues

captives et qui recèle un gigantesque trésor. Cupides et valeureux, nos aventuriers se mettent en route vers ladite tour. Arrivés sur les lieux, alors qu'ils errent dans les donjons, une superbe créature apparaît. N'écoutant que ses bas instincts, le guerrier s'élance vers elle... et tombe lamentablement dans une trappe! Et Pink avec lui, qui le suivait de près pour le surveiller. Je n'en dirai pas plus: trame trop connue, charme rompu! Le "character-design" a encore changé, et il est plutôt réussi, l'animation et le doublage sont corrects... Une série toujours aussi attrayante, et hautement cul-turelle!



L'illustration de couverture de "Dragon Pink".

Comment abattre la sentinelle du donjon sans faire de mal à sa ravissante otage?



Pink n'a pas l'air franchement rassurée...

SHIN ANGEL 4

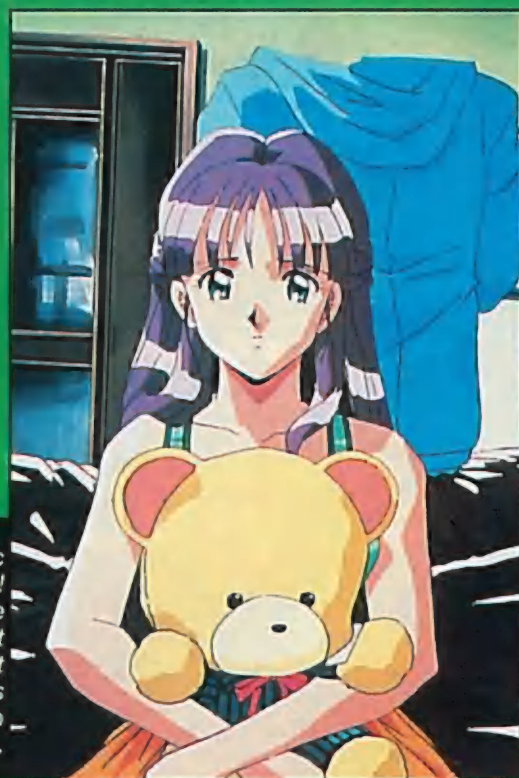
Le cocktail est toujours le même: humour et jolies filles... C'est simple mais efficace et, quand on aime le style de U-Jin, on ne s'en lasse pas! La cassette vidéo de ce nouvel épisode devrait sortir très bientôt.



Le trait du dessinateur est toujours aussi précis.



C'est amusant, il me semble que Spy affectionne le même genre de chapeau!



Shizuka avec un ours! Quel manque de goût, tout le monde sait que les pandas sont beaucoup plus doux...



KISHIN HEIDAN

*Vous aimez les robots géants, les extraterrestres, l'action?
Alors vous serez sans doute séduit par les aventures du jeune Taishi.*



Tout commence en octobre 1941, dans une Mandchourie ravagée par la guerre, lorsqu'un détachement de l'armée du Kanto fouille un train dans l'espoir d'y trouver un certain Takamura. Ce scientifique transporte une valise qui semble très convoitée. Peu après, des extraterrestres prennent d'assaut le convoi ferroviaire, tuant tous ceux qui se trouvent sur leur passage! Mais le jeune Taishi Takamura réussit à s'enfuir, muni de la valise qui contient les travaux du savant, qui n'est autre que son père. L'aventure, pour lui, ne fait que commencer! Bientôt, les Kishins, de gigantesques robots nouvellement conçus, entrent dans la danse...



*Cette
jeune
femme a
soigné Taishi.*



*Pour un enfant, certains
secrets sont difficiles à
porter.*

TECHNIQUE

"Kishin Heidan" est une série d'O.A.V. au design peu fouillé. Le scénario est assez riche et captivant, ce qui pourrait surprendre ceux qui associent "gros robots" et simplisme grossier.... Malheureusement, le doublage n'est pas très réussi et la qualité de duplication n'est vraiment pas formidable.



Les Kishins sont de gigantesques robots.

YUGEN KAISHA

Une société, la Yugen Kaisha, est spécialisée dans les phénomènes paranormaux. Or, un vampire est apparu en ville, et a fait de nombreuses victimes parmi les jeunes filles! Un brin d'action, un peu d'humour... Le cocktail n'a malheureusement pas été très bien dosé, et les scènes d'action ne sont guère intéressantes. De plus, le design est simple, voire simpliste! Pour finir, je dirai que pas une fois je n'ai ri, et ce n'est pas faute d'avoir essayé...

*Les deux associés de la
société Yugen Kaisha!*



*Dracula,
ombre malé-
fique, et
notre
héroïne.*



épisode 1



99 F La cassette au choix

K7 VF Dragon Ball Z
 Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs 99 F
 Vol. 1 A la Poursuite de Garlic 99 F
 Vol. 2 Le Robot des Glaces 99 F
 Vol. 3 Le Combat Fratricide 99 F
 Vol. 4 La Menace de Namec 99 F
 Vol. 5 La Revanche de Cooler 99 F
 Vol. 6 100.000 Guerriers... 99 F
 Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs 99 F
 Vol. 8 Broly le Super Guerrier 99 F
 Vol. 9 Mercenaires de l'Espace 99 F
 Vol. 10 Le Père de Son Goku 99 F
 Vol. 11 L'histoire de Trunks 99 F
 K7 VF Dragon Ball 99 F
 Vol. 1 La légende de Shenron 99 F

PACK 4 Vol au choix 380F soit 95 F le Volume

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée
 Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96

Pack 4 Volumes au choix **580F** soit 145 F le volume
 Pack 5 Volumes au choix **700F** soit 140 F le volume
 Pack 6 Volumes au choix **810F** soit 135 F le volume



Les 2 Nouvelles Cassettes



en version Française Intégrale Disponibles le 17 Février

Le Retour de Broly 139 F
L'attaque des bioïdes 139 F



Le château démon

L'aventure mystique

Spécial Nouvel An
 Héros collection 3 DBZ
 Le sachet de 10 Cartes 15 F
 les 10 Sachets 130 F
 Les 20 Sachets + Posters 220 F

Spécial Nouvel An
 Power Level 13 DBZ
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
100 F

Spécial Nouvel An
 Héros collection 4 DBZ
 Le sachet de 10 Cartes 20 F
 les 10 Sachets 180 F
 Les 20 Sachets + Posters 320 F

Spécial Nouvel An
 Sachet de 35 PP cards Dragon Ball Z
70 F

Spécial Nouvel An
 Sachet de 35 Cartes 3 dimensions Dragon Ball Z
120 F

Spécial Nouvel An
 Power Level DBZ
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
 N° 14 160 F
 N° 15 200 F



Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z
 Certainement 2 des plus beaux Art Book de l'année 1995

Art Book GOZITA 129 F
 Art Book Tapion 119 F
 Animé comics Gozita 69 F
 Animé Comics Tapion 69 F



PRIX SPECIAL TRADING COLLECTION
 114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
 1 Sachet comprend 12 Cartes dont 1 brillante ou 1 hologramme
 1 Boîte comprend 15 Sachets dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet 35 F
 20 Cartes différentes dont 1 brillante 25 F
 40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 48 F
 80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 92 F
 La collection complète dont 12 Brillantes 176 F
 La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 440 F
 Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 3,00 F la carte

Carte 3D hologramme des trading DBZ

MEGA PROMO
 5 Sachets pour 100 Francs

Spécial Nouvel An Pochette Surprise DBZ 50 F ou 100 F
 Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette de cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.
 Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants (Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)
 (Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)



100 F le classeur



K7 Pal VO GOZITA 99 F



Kourai Métal Kourai Baddack Les Cyborgs Trunk Story Broly Bojack Super Namek Thales Doc Willow Le ret de broly Garlic Bio Broly Gozita Tapion

Animé comics japonais tout en couleurs 69 F le vol
Pack 4 Vol au choix 260F soit 65 F le Volume



Super guerrier Sangokou Figurine de 40 Cm 169 F
 Fig 40 cm + 1 set 239 F
 Fig 40 cm + 2 set 299 F



DBZ N° 38 DBZ N° 39 DBZ N° 40 DBZ N° 41 DBZ N° 42

Manga Noir & Blanc japonais 42 Vol disponibles 39 F le vol
Pack 4 Vol au choix 140F soit 35 F le Volume



Vol 1 Son Gokou 69 F Vol 2 Super Sayan Son Gokou 69 F Vol 3 Picollo 69 F Vol 4 Vegeta 69 F Vol 5 Trunks 69 F Vol 6 Freezer 69 F Vol 7 Super Sayan Vegeta 69 F Vol 8 Son Gohan 69 F Vol 9 Super Sayan Son Gohan 69 F Vol 10 Super Sayan Broly 129 F Vol 11 Cell 99 F Vol 12 Super Sayan Trunks 99 F Vol 13 Super Sayan Son Gohan 99 F Vol 14 Great Sayaman 99 F Vol 15 Son Goten 99 F 7Vol 16 Trunks 99 F

Figurines Super Battle Collection Articulées de 10 à 20 Cm
 Selon le personnage

AMICROPUCE

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

**Siege Social
ORLEANS**
19 rue Ste Catherine
Tel 38.68.15.50

AMICROPUCE
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

VIDEO - GAMES
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél 54.07.86.52

**REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS**
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

3615 AMICROPUCE la japanimation en direct du japon
Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primés, Commande sur catalogue,
Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

AMICROPUCE sera présent au salon
PLANETE MANGA du 11 au 16 Février 1996
à l'espace Champeret porte de champeret Paris

Mangas Français	NEWS Bandes dessinées	NEWS
Ranma 1/2 19 vol. 37 F le vol.	Cyber Weapon Z 1 Vol. 75 F le vol.	NEW
Dragon Ball 6 vol. 37 F le vol.	Nomad 3 Vol. 96 F le vol.	N° 3
Sailormoon 2 vol. 76 F le vol.	Porco Rosso 4 Vol. 56 F le vol.	N° 4
Orion 2 vol. 76 F le vol.	Domination 1 Vol. 75 F le vol.	
Street Fighter II 4 vol. 46 F le vol.	Vaelber Saga 1 Vol. 85 F le vol.	NEW
Applesseed 4 vol. 76 F le vol.	Les élémentalistes 2 Vol. 76 F le vol.	N° 2
Akira 13 vol. 96 F le vol.	L'habitant de l'infini 2 Vol. 56 F le vol.	N° 2
Crying Freeman 2 vol. 46 F le vol.	L'homme qui marche 1 Vol. 37 F le vol.	NEW
Video girl AI 10 vol. 30 F le vol.	L'autoroute du soleil 1 Vol. 84 F le vol.	NEW
Gunnm 5 vol. 39 F le vol.	Au nom de la famille 1 Vol. 56 F le vol.	NEW
Docteur slump 4 vol. 37 F le vol.	Gon 2 Vol. 37 F le vol.	N° 2
RG Veda 2 Vol. 45 F le vol.	Art Book Porco Rosso 169 F le vol.	NEW



St Seiya Armageddon 4 Vol disponibles 145 F/k7
Max & compagnie 1 Vol disponible 145 F/k7
Ah My Goddess 3 Vol disponibles 110 F/k7
Deus 1 Vol disponible 110 F/k7
Roujin Z 135 F/k7
Lodoso 6 Vol disponibles 129 F/k7
Pallabor 145 F/k7
Iria 3 Vol disponibles 129 F/k7
Watt Poe Sous tirée Française 129 F/k7
Ranma 1/2 2 Vol disponibles 129 F/k7
Kojiro 3 Vol disponibles 129 F/k7
Tenchi Muyo 129 F/k7

Fatal Fury 2 Vol disponibles 145 F/k7
Applesseed 135 F/k7
Cobra 8 Vol disponibles 165 F/k7
Street Fighter 145 F/k7
Black Jack 145 F/k7
Cyber City 3 Vol disponibles 105 F/k7
Urotsukidōji 3 Vol disponibles 149 F/k7
The cockpit 129 F/k7
Ken le survivant le film 145 F/k7
Mamono Hunt Yoko 3 Vol disponibles 145 F/k7
Gunm 1 Vol disponible 125 F/k7

Baoh 129 F/k7
Golgo 13 135 F/k7
Megalopolis 4 Vol disponibles 99 F/k7
La cité interdite 125 F/k7
You're under 145 F/k7
Macross 145 F/k7
Dominion 2 Vol disponibles 125 F/k7
Moldiver 2 Vol disponibles 129 F/k7
Slow Step 2 Vol disponibles 145 F/k7
Plastic Little 1 Vol disponible 129 F/k7
Bubblegum Crisis 2 Vol disponibles 129 F/k7

City Hunter Série TV 4 Vol disponibles 79 F/k7
Ken Série TV 4 Vol disponibles 79 F/k7
Ranma 1/2 Série TV 4 Vol disponibles 79 F/k7
Pack 4 Volumes au choix Parmi les 5 séries TV 276 Fr Soit 69 F le Vol
Saint Seiya Série TV 4 Vol disponibles 79 F/k7
Sailormoon Série TV 4 Vol disponibles 79 F/k7

NOUVEAU Le club AMICROPUCE
Bénéficier des nombreux avantages du club
* Des produits exclusifs réservés aux adhérents
* Un catalogue envoyé gratuitement à chaque parution
* Tous les mois les nouveautés à prix préférentiels
* Une carte d'adhérent à votre nom
* Un Cadeau (Gratuit) à chaque anniversaire et bien d'autres avantages détaillé dans notre dépliant

Coût unique de l'adhésion 150 F

Cadeau de bienvenue au Club
Des Cropuces exclusifs Pour tous les adhérents

Un art Book Dragon Ball Pour les tous les nouveaux adhérents

Compacts disques Originaux

Bishojo senshi sailormoon SS	149 F/vol
City Hunter Vol 1 Vol 2 Vol 3	269 F/vol
City Hunter 2 Vol 1 Vol 2	269 F/vol
City Hunter 91	249 F/vol
City Hunter Dramatic Master Vol 1	249 F/vol
DNA 2 Soundtrack	249 F/vol
Hotoku No Ken The movie	269 F/vol
Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3	199 F/vol
Macross Plus OST Vol 1 Vol 2	219 F/vol
Magic Knight Ray Earth Ost Vol 1 Vol 2	199 F/vol
Fushigi No Umi No Nadia Vol 1 vol 2 vol 3	239 F/vol
Lodoss Tosenki Vol 1 vol 2 vol 3	229 F/vol
Street fighter 2 Vol 1 Vol 2	249 F/vol
Denei Shōjo Vidéo Girl AI Vol 1	225 F/vol

Plus de 1000 titres en catalogue avec le titre original et le titre français, le prix au japon en yens, la durée, le nbre de tracks, la catégorie (Songs, BGM, Drama, OST, Compilation, Karaoke, Variety Ect...). Nous avons aussi les LD. Nous pouvons vous commander les titres au japon, il nous faut 15 jours de délai pour nous les fournir. Bientôt le catalogue complet sur 3615 AMICROPUCE

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs

Remboursez dès la première commande

MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
CD LD
CARTEES ETC.

C9602 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50
Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____ Date de Naissance _____

Votre N° de téléphone _____

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	30 F +
Envoi hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	
Date de commande	TOTAL A PAYER

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison

Carte N° _____ Date expiration _____

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont descriptives dans la limite des stocks disponibles. Prix réservés sans prime. Toutes marques citées dans ce 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

SUPER NINTENDO REVIEW

PLUTÔT RADINS, DANS LA FAMILLE!

Pour bénéficier de l'aide des membres de la famille Kong, il faudra rémunérer les services rendus! Eh oui, dans la jungle comme en pays capitaliste, tout se paye. C'est vrai qu'ils abusent, les Kong, parce que Diddy et Dixie vont quand même sauver le cousin Donkey! Enfin, certains conseils et services sont parfois gratuits... mais c'est rare.

Swanky se prend pour un présentateur de télé et propose des jeux bonus pour gagner des vies supplémentaires. Questions sur les niveaux parcourus, les membres de la famille, etc.



Funky loue son avion pour revenir dans les mondes précédents.

Cranky, le papi Kong, envoie des vannes sans arrêt et prodigue ses conseils (souvent doublement payants) pour trouver des accès secrets.



Wrinkly, la mamie, enseigne les tactiques de combat et diverses autres actions.



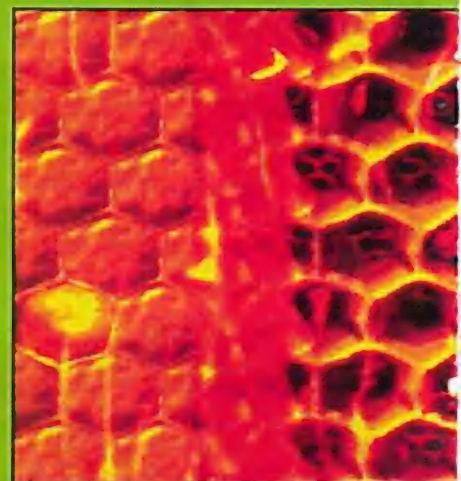
DII

CONSOLES+ D'OR

Comme vous le savez sans doute, à force de lire nos previews, Donkey Kong a été enlevé par les Kremings. Les héros de ce jeu sont Diddy, le petit chimpanzé, et sa copine Dixie, qui volent au secours du pauvre Donkey... Car donner les bananes, ça, jamais!

Deux jeunes héros en prise avec toute l'armée animale de Rool, ça peut paraître un peu léger! Mais Diddy et Dixie sont très doués: tous deux savent nager, courir, sauter, grimper aux cordes, s'agripper aux crochets muraux, porter des objets et les lancer! En outre, chacun possède une technique d'attaque personnelle. Diddy peut faire la roue, ce qui lui permet d'assommer les ennemis et de sauter plus loin. Dixie, grâce à une blonde queue de cheval, peut faire tourner sa chevelure de façon à voler dans les airs sur une courte distance, à la manière d'un hélicoptère. Elles savent même dégommer les ennemis d'un élégant coup de perruque... Et puis, il y a les actions à deux, indispensables pour atteindre les 100 % (voir encadré "Tactique à deux"). L'animation est vraiment impressionnante et les héros obéissent au doigt et à l'œil aux injonctions du paddle. Seul, vous dirigez tour à tour Diddy et Dixie, en changeant de personnage principal à tout moment du jeu par une simple pression sur Select. Les actions à deux fonctionnent aussi en mode 1 joueur. A deux, vous jouez tour à tour, en équipe ou l'un contre l'autre.

Cette aventure n'est pas une sinécure, puisque nos héros devront parcourir sept mondes à la difficulté importante (dont un monde secret carrément coton), plus la



forteresse de Rool, soit au minimum 35 niveaux et sept boss auxquels s'ajoute Rool lui-même. Du bateau de pirates en passant par le chaudron de lave, les marais, le parc d'attractions, les forêts hantées, les cryptes, votre périple aura au moins l'avantage d'étancher votre soif d'exotisme... Heureusement, quelques copains animaux vous aident au détour du chemin (voir encadré "Domes-



CASIER DE LOCKJAM

A mesure que vous progressez dans le niveau, l'eau monte et inonde peu à peu les lieux. Revenez au début du niveau pour ramasser les bonus auparavant inaccessibles, à la nage ou avec l'aide de l'espadon, et fouinez dans les coins. Tout au début, un tonneau apparaît à votre contact: ce passage secret mène directement à la fin du niveau!

DONKEY KONG QUEST

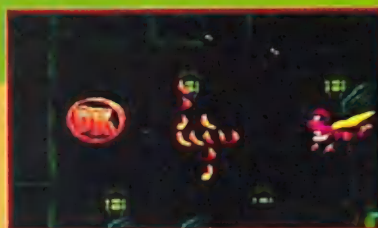
SUPER NINTENDO REVIEW

DONKEY KONG COUNTRY 2



Pour progresser dans cette ruche géante, il faut s'accrocher aux murs enduits de miel et avancer par petits sauts.

tiques et déliants"). Les graphismes sont encore plus beaux que dans le premier DK, les sprites ont beaucoup de relief et sont très expressifs, les effets de lumière sont splendides, les rotations en mettent plein la vue, et il y a même des effets climatiques du meilleur goût. Les niveaux sont très variés, d'autant plus qu'une fois que vous aurez fait des progrès, vous découvrirez de nouvelles surprises en y repassant. Et pour atteindre les 100%, il vous faudra trouver une pièce DK en or par niveau. Pour vous parler franchement, sachez qu'à partir du deuxième monde, ces pièces deviennent difficiles à dénicher... Côté bonus, il y a bien sûr des bananes, encore des bananes et toujours des bananes (100 bananes = 1 Up), mais aussi des tonneaux qui



GALION DE GLIMMER

Vous avez trouvé votre poisson torche et avez eu la bonne idée de revenir au tout début du niveau. Première surprise en haut: une salle avec le chiffre 2 en bananes. Pas loin de là, sur la droite en passant par en dessous (salle bonus au passage), vous trouverez la salle 3 puis la 4 avec la pièce DK.

confèrent l'invincibilité, des ballons donnant des vies supplémentaires mais aussi des lettres (K + O + N + G = 1 Up) et des pièces d'or. Celles qui représentent des bananes servent à monnayer des services auprès de la famille Kong, assez pingre (Voir encadré "Plutôt radins, dans la famille") et celles de Rool permettent d'accéder au monde secret (Voir encadré "La tête du croco"). Vous trouverez les premières à chaque passage dans les niveaux et les secondes dans

les tableaux bonus (Voir Encadré "Les tableaux-bonus"). Un jeu très riche, très beau et, fort heureusement, plutôt difficile.

Les montagnes russes en travaux, avec ses panneaux de signalisation à suivre et ses trous béants, garantissent des sensations fortes!



LES TABLEAUX-BONUS

Réflexe, vitesse et précision sont de rigueur dans ces tableaux-bonus fréquents, minutés et dont l'accès est souvent dissimulé. Chaque réussite rapporte une pièce Rool. Il vous en faut 15 dans presque chaque monde pour accéder à un des niveaux du monde secret.



Au début, c'est assez simple, il suffit de suivre les bananes... Un baril B indique l'entrée d'un tableau-bonus.



Parfois, vous trouvez un boulet, envoyé par un ennemi ou caché dans un coffre. Portez-le jusqu'au canon et vous entrerez dans un tableau-bonus.



Ici, il faut ramasser toutes les étoiles dans le temps imparti. Accélération conseillée.



Passez le relais pour monter au sommet dans les tonneaux à votre effigie.

SUPER NINTENDO REVIEW



MÉLI-MÉLO DANS LES MÂTS

Sautez en l'air au milieu de la plus longue corde horizontale du niveau. Un tonneau apparaît alors et vous projette à gauche où vous récoltez deux vies supplémentaires et autres bonus.

TACTIQUE À DEUX

Les talents des deux chimpanzes ne seraient pas complets sans une tactique à deux très utile: en prenant son acolyte sur ses épaules, il est possible de le lancer sur les ennemis comme un vulgaire boomerang, de récupérer des bonus hors d'atteinte et de rejoindre des plates-formes inaccessibles où se cache peut-être une pièce DK en or... Un conseil tout de même: quand vous assommez votre mortie en la lançant un peu trop brutalement, rejoignez-la pour qu'elle reprenne ses esprits, sinon elle restera bloquée au même endroit, même si vous allez à l'autre bout du niveau! Et tous les tonneaux DK seront vides! En effet, elle n'est pas morte: elle est juste sonnée là où vous l'avez laissée.



Nos héros doivent grimper sur les mâts de ce bateau enlisé, poursuivis par la marée qui monte et un poisson carnivore particulièrement vorace.

DOMESTIQUES ET DÉLIRANTS

Vous les dénicher dans des caisses en carton à leur effigie, souvent situés en retrait pour vous faire la surprise. La plupart de ses animaux emmènent nos héros sur leur dos à travers les niveaux.



Le serpent saute sur les ennemis et peut aller vraiment très haut!



Géniale araignée! Elle envoie des toiles-projectiles qui dégomment les ennemis et tisse des toiles en l'air sur lesquelles elle grimpe pour atteindre des bonus.



Le fidèle rhino, toujours aussi massif, fait des ravages avec sa corne.



L'espadon au nez aiguë est de retour. Il donne de grands coups de gueule et permet de bien explorer les niveaux marins.



Ce poisson sympathique éclaire votre route dans les eaux les plus noires. Il vous suit à la trace, sauf dans les salles de bonus.



Le perroquet porte les deux héros pendus à ses pattes et lance des cacahuètes.

Le phoque crache des glaçons dans l'eau bouillante pour que Diddy et Dixie puissent y nager. Il faut lui sauter sur le dos et il battra des palmes après l'action.

Attention, l'eau se réchauffe assez vite!



SUPER NINTENDO REVIEW



La carte générale: chaque point représente un monde. L'avion vous laisse le choix de votre destination parmi les mondes déjà parcourus.



Gare aux piquants de cet ennemi bleu! Il vous tue ou vous entraîne une danse infernale avant de vous projeter dans les airs.

AVIS

ben oui!



ELVIRA

Comment pourrait-on ne pas aimer ce Donkey Kong? Tout est réussi, des graphismes enchanteurs aux animaux délirants, sans oublier les héros, dont l'animation est parfaitement fluide, les ennemis variés, la difficulté, cette fois-ci corsée, et le challenge des pièces DK qui prolonge la durée de vie! A quand un aussi bon jeu de plates-formes sur 32 bits? L'intérêt de jeux comme DKC 2 et Yoshi's Island est pour l'instant inégalé.

Pour les comparer brièvement, je dirai qu'ils sont très bons tous les deux, Yoshi proposant une difficulté plus élevée avec son triple challenge de pièces rouges, d'étoiles de santé et de fleurs, DKC 2 étant de son côté encore plus réussi graphiquement, et plus varié dans ses décors. L'animation, très réussie pour les deux jeux, est plus riche dans DKC 2, du fait qu'il y a deux personnages principaux. Les fans de jeux de plates-formes ne pourront que posséder les deux. C'est bon d'avoir une SNIN!



Un air intelligent à l'arrêt... La brave bête.



PERCHOIR DE SQUAWK

Avec votre perroquet, vous allez devoir passer entre deux ennemis lanceurs de crochets. Prenez le temps de les dégommer, car un tableau-bonus et la pièce DK du niveau ne sont pas loin.

SPÉCIAL RHINO

Diddy et Dixie peuvent se changer en différents animaux quand ils trouvent un panneau à l'effigie de l'un d'entre eux. Cette transformation dure tant qu'ils ne se font pas toucher (deux coups au maximum) et s'avère bien pratique pour explorer les niveaux! Dans des passages particuliers, elle s'avère même indispensable. Ici, vous devez vous changer en rhino Rambi pour une course effrénée devant une abeille géante! Rambi gratte furieusement le sol avant de partir en flèche. Comme vous le voyez, ces transformations donnent de nouveaux pouvoirs à certains animaux.



Les coffres et les boulets servent de bouclier contre un coup. Admirez au passage l'effet de lumière sur le croco.



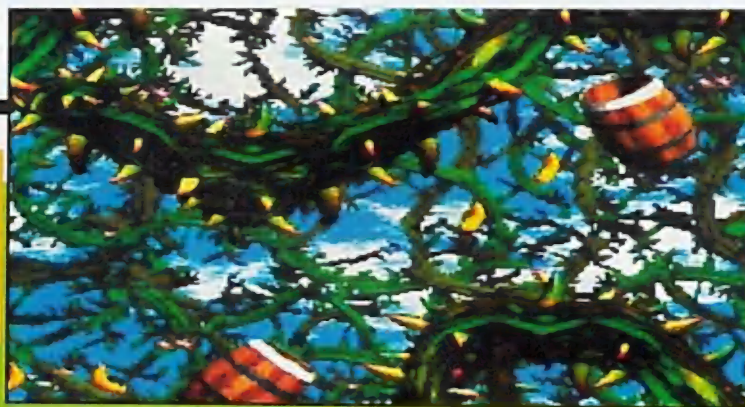
Sautez de haut sur la cible de fin pour obtenir le bonus.

SUPER NINTENDO REVIEW



Il n'est pas évident de voguer sur un ballon bleu qui ne reprend de l'altitude qu'au contact de cheminées d'air tiède. C'est chaud!

Certains niveaux, entièrement composés de barils, bénéficient d'une profusion de rotations hallucinantes.



AVIS

kouing!



SPY

On a très souvent critiqué le premier épisode, considéré comme trop facile et pas vraiment intéressant. Reste qu'il a été l'un des premiers à exploiter de si belle manière les capacités du hardware de la SNIN, et que le résultat visuel est exceptionnel. En ce qui concerne cette nouvelle mouture, il n'y a qu'une chose à en dire: le game-play et la profondeur de jeu ont été considérablement améliorés et le résultat est tout bonnement stupéfiant.

Le jeu est considérablement plus dur, les niveaux sont mieux pensés et l'on y hume le charme très particulier de la série Mario. Le seul problème réside dans le système de sauvegarde, qui aurait pu être mieux conçu. Au-delà de ce détail, ce jeu est un monstre. Un jeu de plates-formes long, original, prenant. Je suis impressionné.



Krow, l'aigle-pirate, vous attend dans son nid et lance ses œufs sur vous. Attrapez-les et renvoyez-les à l'expéditeur. Cet oiseau de malheur garde aussi quelques pièces au chaud.

DES HÔTES SYMPATHIQUES

A chaque monde, son boss. Celui-ci est doté de superbes animations.



Kleever trempe la lame de son épée dans la lave et envoie des boules de feu. Soyez rapide et synchro pour le bombarder de boulets.



Kudgel est un colosse. Ses sauts vous immobilisent au sol. Dixie reste plus facilement en l'air et est mieux à même de lui envoyer des barils de TNT pour le calmer.



FRELONS FRÉMISSANTS

Grimpez sur tous les murs collants de miel que vous voyez. Au début du niveau, un crochet vous permet d'atteindre un mur en miel puis une caisse-araignée. Grâce à celle-ci, vous pouvez dégommer une abeille jaune sur un trou dans le sol. Hop, à vous la pièce DK et plein de bananes!



Il ne vaut mieux pas approcher Zing Sting, la reine de la ruche. Une transformation en perroquet permet de la bombarder de cacahuètes dans un étrange ballet tournant.



REVIEW



Frappez ce vilain bougre de loin, soit en adoptant la tactique à deux, soit en lançant un baril. Mais ne lui sautez pas sur la tête: ça le rendrait fou furieux.



LA TÊTE DU CROCO

Il vous faudra payer en pièces Krem pour accéder aux niveaux de ce monde secret. Quinze pièces pour chaque niveau: mieux vaut ne pas rater les tableau-bonus! Ce sont les niveaux les plus durs du jeu, et ils bénéficient de décors inédits.



Tout d'abord, Klubba vous demande de raquer.



La jungle ensorcelée et ses délicieux pneus écraseurs.



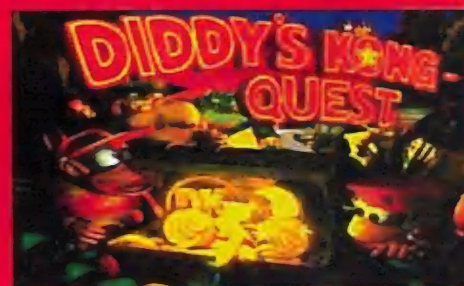
Voici la carte de ce pays, dont la traversée est d'une difficulté démoniaque.



Le niveau de la glace noire, singulièrement glissant... Toutes les actions se réfléchissent.

LAGON DE LAVE

Ce tonneau n'était pas posé sur cette caisse par hasard: lancez-le et vous aurez l'insigne honneur d'obtenir l'accès au tableau-bonus de l'espadon.



ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS EN ALTERNANCE
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 60%

D'une affligeante pauvreté, mais l'intérêt est dans le jeu, alors ce n'est pas très important!

GRAPHISMES 97%

Des couleurs superbes, des détails craquants, des effets de 3D, des conditions climatiques...

ANIMATION 99%

Aucun ralentissement et, pourtant, ils speedent, les chimpanzés! Fluidité générale exemplaire.

MUSIQUE 91%

Le son est de qualité et les différentes mélodies très sympathiques.

BRUITAGES 93%

Bruits de la jungle, cris d'animaux, explosions de lave, etc. L'ambiance sonore est toujours très bien rendue.

DURÉE DE VIE 98%

Trouver toutes les pièces DK pour atteindre les 100 % constitue un challenge royal!

JOUABILITÉ 97%

Nickel. Les actions sont fluides et l'apprentissage progressif grâce à la famille Kong.

INTÉRÊT 97%

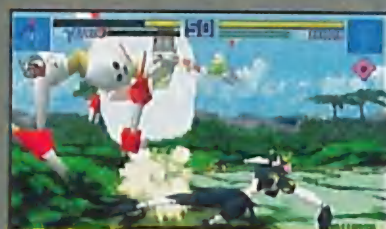
Dans un genre un peu différent, DKQ égale Yoshi's Island. Parmi les meilleurs jeux de plates-formes toutes consoles confondues...

PLAYSTATION REVIEW

ZERO DIVIDE



Wild 3 est le seul personnage qui puisse tirer un projectile.



Si votre ennemi est près du bord, utilisez une attaque puissante pour le faire tomber.



Zulu n'est pas le vrai boss du jeu.

AVIS

oui!

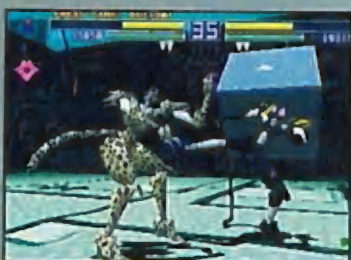


MARC

Pour une surprise, c'est une surprise (et une bonne!). Je ne voyais en Zero Divide qu'un clone bâtarde entre Toshinden et Tekken; il n'en est rien. Même si ce jeu s'en inspire librement (et aussi, au passage, de Virtua Fighter 2), il le fait dans les règles de l'art, pour la plus grande joie des amateurs. La jouabilité est bien huilée, la réalisation technique est impeccable. S'il n'est pas très original, Zero Divide réunit brillamment les meilleurs atouts de ses petits camarades. Esquives de côté, coups rotatifs, Combos en veux-tu en voilà, corps à corps, frappe à terre, j'en passe et des meilleures. Pour moi, c'est clair: Zero Divide vaut largement Tekken et Virtua Fighter 2. Les puristes apprécieront!



Si l'on tombe, on peut parfois s'accrocher au rebord. Génial!



Combat de chattes de gouttière cybernétiques.

Déjà testé dans sa version import par notre Panda national, Zero Divide revient en force et en version officielle. Voici l'occasion de redécouvrir un jeu qui ne paye pas de mine, et pourtant...

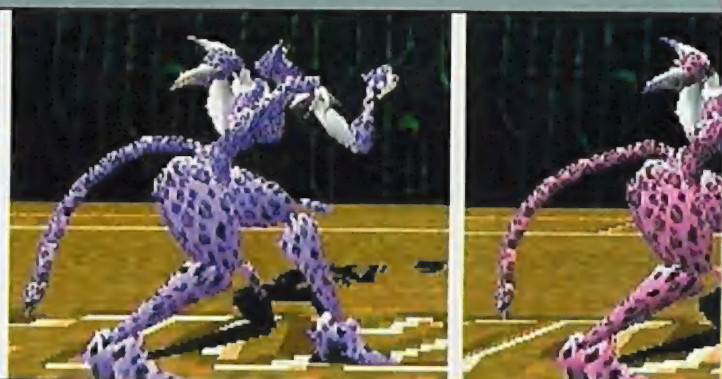
Zero Divide est à la croisée des chemins entre Virtua Fighter, Tekken et Toshinden. On y retrouve tous les éléments qui ont fait les succès de ces jeux de baston: 3D mappée d'excellente qualité (faites des arrêts sur image durant les Replays et zoomez: vous serez surpris par la richesse des détails), caméras "flottantes" qui filment les combats de manière dynamique, combats dans une arène, Combos, parade par bouton, esquive sur les côtés, coups spéciaux en pagaille, prises au corps à corps et frappe à terre. Malgré l'aspect parfois totalement inhumain des huit robots disponibles dans le jeu, les combats restent réalistes, sans coups spéciaux fantasmagoriques à la Street Fighter II. Mais les programmeurs de Zoom n'en sont pas restés là: conscients d'un certain manque d'originalité (le principe est connu), les programmeurs ont cherché par tous les moyens à perfectionner un système de combat bien rodé. Ainsi, lorsqu'un robot glisse au bord de l'arène de combat, il peut s'accrocher au rebord pour ne pas tomber... et repartir à l'attaque! Il existe aussi ce que l'on pourrait appeler des mouvements de rotation, c'est-à-dire des coups de poing ou de pied accompagnés d'un déplacement sur le côté pour surprendre l'ennemi. L'impact des coups est localisé sur les différentes parties du corps, qui peuvent être mises hors circuit. Vous pourrez par exemple concentrer vos efforts sur les jambes de votre adversaire pour le rendre moins mobile, ou alors court-circuiter l'un de ses bras pour diminuer sa puissance de frappe. Voilà une amélioration que les amateurs éclairés apprécieront, d'autant plus que l'état de fonctionnement de votre robot est visible à l'écran par de superbes effets de transparence. Bref, Zero Divide est un jeu de combat qui gagne à être connu. Rendez-vous le mois prochain pour en savoir davantage (notamment connaître le moyen de vous mesurer aux deux boss cachés).

TECHNICOLOR!

Voilà une astuce sympa pour changer l'apparence de votre personnage: sur l'écran de sélection, maintenez Haut et appuyez sur un bouton pour changer complètement de look (en fait, c'est celui du mode 2 joueurs identiques). Si vous avez déjà battu Zulu, vous pourrez aussi maintenir Select et appuyer sur un des boutons (il y a une couleur par bouton). N'oubliez pas de sauvegarder votre partie pour que ce dernier tip fonctionne. On peut maintenir Haut et Select en même temps.



Maintenir Haut ou Select, c'est bête comme chou!



MINI-PHALANX

Pourquoi acheter des shoot-them-up quand on en trouve dans les jeux de baston? Pour accéder aux cinq niveaux du mini-Phalanx, gardez les boutons Select et Start appuyés sur la deuxième paddle durant tout le chargement de Zero Divide.



Tinix Phalanx était sur SNIN, rappelez-vous!

AVIS

oui!



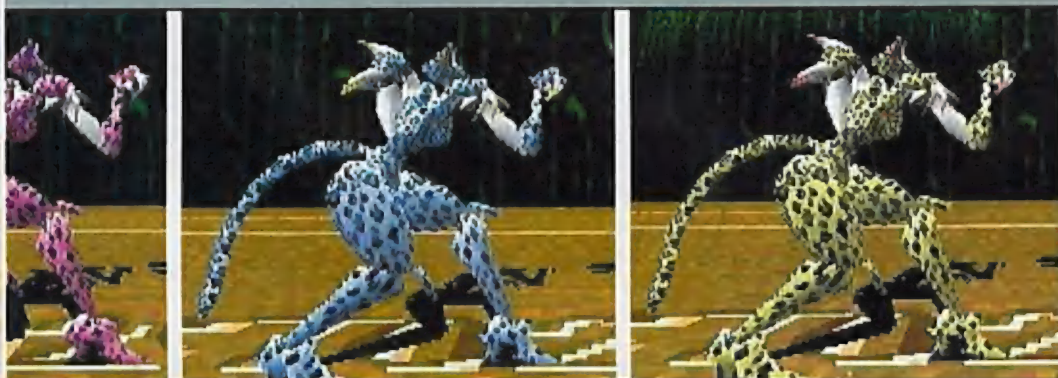
SPY

Après Toshinden et Tekken, voici donc le troisième jeu de baston 3D qui sort en version officielle sur Playstation. A mon avis, il n'y a pas photo: c'est le meilleur. Les coups spéciaux et autres Combos foisonnent et les personnages répondent à la moindre sollicitation avec une précision du tonnerre de dieu. Par ailleurs, les concepteurs de chez Zoom ont enrichi le jeu de petites touches très originales, comme la localisation des coups et le Replay. Abouti et novateur, Zero Divide reste pour moi la plus belle surprise de ce début d'année. Je fonce les yeux fermés.

On peut sauver les matchs pour les revoir au magnétoscope sous tous les angles.



Grâce au Replay, on constate que Zero a le bras en compote (transparence).



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 65%

Pas de chichi, mais des écrans de sélection agréables et clairement présentés.

GRAPHISMES 94%

Le mapping, véritablement excellent, est de surcroît étonnamment détaillé.

ANIMATION 96%

Panda avait raison: Zero Divide est le meilleur en ce domaine.

MUSIQUE 85%

La musique n'est pas un des points forts du jeu, loin s'en faut.

BRUITAGES 87%

Les digitalisations vocales sont de bonne facture. Les bruitages sont réalistes.

DURÉE DE VIE 90%

Attendez d'avoir tous les coups et vous verrez combien ce jeu est complexe.

JOUABILITÉ 92%

Après un court temps d'adaptation, les commandes sont limpides.

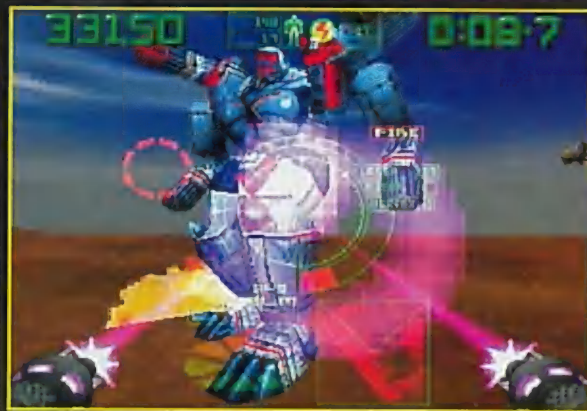
INTERET 93%

Quand on connaît tous les coups spéciaux, Zero Divide devient véritablement passionnant! Un must pour les puristes!

Certains appellent ça des Gundam ou des Battle-techs, d'autres des Mechwarriors ou des Goldo-clones. Quel que soit leur nom, ces braves armures robotisées sont au centre du nouveau jeu de Psygnosis (pardon, de Sony Interactive Europe...), qui porte le nom du premier tsar de Russie, Ivan IV le Terrible, plus connu outre-Manche sous le nom de Krazy Ivan!

Tout au long des cinq missions principales (plus une cachée), vous allez apprendre à connaître Ivan, un paranoïaque dangereux (pour la petite histoire, le vrai Ivan tua son fils aîné), fin stratège militaire. Un dur, quoi, un vrai, un tatoué... et néanmoins pilote de Battletech (si, si!), ces grosses armures surarmées et boulonneuses dont les Japonais raffolent. Dans le jeu, le conducteur, à bord de son armure, est envoyé en mission autour du globe. Son but: détruire cinq boucliers énergétiques venus de l'espace qui ont généré une vingtaine de monstres mécaniques destructeurs, vos adversaires. Vous n'allez pas faire dans la dentelle: il va falloir blaster, éradiquer, exploser tout ce qui bouge, et pour ce faire vous êtes bien armé. Les quatre principaux boutons du pad servent d'ailleurs à blaster. Le bouton carré vous permettra de changer les armes montées sur vos bras (mitrailleuse 30 mm, à laquelle viendront s'ajouter le laser, puis le lance-flammes, etc.). Le bouton X vous permettra de tirer avec une de ces armes sélectionnées, le triangle d'user des missiles greffés sur les épaules (vous pourrez les échanger en cours de partie), et le rond d'utiliser vos super-armes (en nombre limité, mais ravageuses). En ce qui concerne le maniement de votre Battletech, celui-ci peut esquiver latéralement (R2 et L2), et lever ou baisser la tête (R1 et L1). Une fois acquis tous ces principes, vous vous retrouverez sur des aires de jeu avec trois, quatre ou cinq Battletechs à détruire, et vous allez vite vous rendre compte qu'eux aussi sont fort bien armés.

KRAZY IVAN ★



Voici le genre de combattant que vous allez devoir affronter.

STORY SO FAR!

Il est bon de savoir que celui que nous appelons sous nos latitudes Ivan le Terrible est plus connu outre-Manche sous le nom de "Krazy Ivan". Ce grand-prince russe se proclama "tsar", et s'est illustré en restaurant à la fin de son règne un régime de terreur, créant un territoire protégé pour ses fidèles. Il mourut néanmoins dans son lit, à Moscou, en 1584. Rien à voir avec le jeu qui nous intéresse, mais, que diable, "culturons-nous"!

CINEMATIK

En plus de superbes images de synthèse qui se glissent subrepticement entre les séquences vidéo, Psygnosis a agrémenté le scénario de séquences cinématiques d'un humour très... spécial. Les plaisanteries bien grasses ne manquent pas, et les mimiques de l'acolyte féminine d'Ivan sont à se rouler par terre. Reste à savoir si les programmeurs l'ont fait exprès... Vous noterez, au passage, que les séquences cinématiques ne souffrent d'aucune pixélisation. Ça nous change du Mega CD...



Et dire que vous êtes censé vous identifier à ça!



Les images de synthèse sont d'une qualité irréprochable et les textures superbes.

Seuls deux types de mitrailleuse et deux super-bombes vous sont offertes en mode Link. On en voulait davantage!



La tactique la plus évidente lorsque l'on rencontre ce genre d'individu est d'éviter ses tirs. Vous allez voir que vous n'allez pas tarder à devenir un maître de l'esquive.



A chaque fois qu'un ennemi est détruit, il laisse une ou plusieurs icônes de bonus ainsi que des prisonniers qu'il vous faudra secourir.

AVIS

oulvan, mais...



SPY

Camarades! L'heure est grave... Non contents d'exploiter de superbes textures pour mapper les monstres rencontrés, les développeurs de Psygnosis nous ont offert un jeu superbement réalisé. Le Battletech se déplace assez légèrement, les bruitages et autres commentaires sonnent bien (même si le casting pour les voix françaises n'a peut-être pas été très soigné), et les séquences cinématiques sont les plus "propres" (comprenez: sans pixélisation) qu'il

m'ait été donné de voir sur console. Quant aux décors... Oui, ils sont vides, oui, ce sont toujours les mêmes, mais bon. Pour ce qui est du jeu proprement dit, Krazy Ivan est un défouloir sympa mais qui propose des tactiques de combat trop limitées. En maîtrisant l'esquive, vos réflexes et avec un peu de stratégie, aucun ennemi ne vous résistera. Seul regret, outre une durée de vie moyenne et un principe un peu répétitif, vous ne pouvez user de super-armes et de missiles en mode Link.

PLAYSTATION REVIEW



Au fil des niveaux, vos armes vont considérablement gagner en puissance. Les munitions de celle-ci sont limitées, mais pas les dégâts qu'elle cause!



Black Knight est du genre lourdingue. Si vous passez trop de temps à détruire des drones pour refaire le plein dans les deux premiers niveaux, il apparaîtra, et vous allez vous arracher les cheveux, foi de Spy.

AVIS Krazmoui Ivanietief!*



NIIICO

Pour avoir suivi le développement du jeu il y a quelques mois de cela en Angleterre, je dois dire que j'ai été quelque peu déçu par cette version finale de Krazy Ivan. Non que le jeu soit mauvais, loin de là, mais simplement parce que le doublage des voix en français est pitoyable! Autant j'avais apprécié les voix originales anglaises, autant celles qui sont proposées ici sont tout simplement ratées. On frise le gag! Pour une fois qu'un

éditeur se donne le mal de faire une traduction des textes et de doubler les voix, on aurait apprécié un meilleur travail. Passé cette douloureuse épreuve, le jeu est à la hauteur de nos espérances: des séquences cinématiques sympathiques, des images de synthèse de très grande qualité, des graphismes magnifiques et une animation béton. Certes, les techniques de jeu sont toujours un peu les mêmes, mais le plaisir de jeu est bien là. On regrettera aussi le nombre si peu élevé de niveaux: six. c'est un peu léger pour les joueurs endiablés que nous sommes.

TAKTIK

En plus des séquences d'introduction, six zones de combat (dont une cachée) disséminées autour de la planète viendront remplir les tracks du CD de Krazy Ivan. Dans chacune de celles-ci, la mission sera la même: abatte les Battletechs qui traînent (trois, quatre ou cinq selon le territoire) pour pouvoir accéder au bouclier d'énergie et le détruire. Simple, efficace, mais finalement un peu répétitif.



L'observateur avisé aura remarqué qu'en Europe vous devrez détruire cinq Mechwarriors avant d'arriver au bouclier.



Après avoir détruit un de ces tas de ferraille, pensez à vous recharger en énergie et munitions en détruisant les drones qui traînent...



Bien sûr, il vous faudra toucher le cœur du bouclier pour le détruire.



Après le boulot, vous aurez tout loisir d'offrir quelques gâteries à votre engin de mort. Plus il vous restera d'énergie à la fin du niveau, plus vous pourrez acheter de nouvelles armes...

DISTRIBUTED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE LTD

KRAZY IVAN ★

PUBLISHED AND DEVELOPED BY PSYGNOSIS LTD.
COPYRIGHT ©1995 PSYGNOSIS LTD.
KRAZY IVAN IS A TRADEMARK OF PSYGNOSIS LTD

ÉDITEUR: SONY/PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: S.C.E.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

MECHA-SHOOT 3D
1-2 JOUEURS (AVEC LE LINK)
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 80%

Autant les images de synthèse et les séquences vidéo sont de qualité, autant les acteurs sont mauvais et les doublages médiocres.

GRAPHISMES 83%

Les textures des robots sont superbes, mais les décors, vides, ne varient pas.

ANIMATION 87%

Pas de gros ralentissements à noter, mais vous vous doutez que le Battletech n'est pas une F1.

MUSIQUE -

Quasiment aucun morceau pour agrémenter le jeu et l'intro. Bizarrement, ça ne manque pas...

BRUITAGES 80%

Tous les dialogues sont en français, et les bruitages sont réalistes.

DURÉE DE VIE 83%

On finit le jeu en une journée mais on le reprend volontiers. A deux (Link), le jeu est prenant.

JOUABILITÉ 91%

Difficile au début, mais on s'y habitue. Dommage qu'il n'y ait pas plus de configurations sur le pad.

INTERET 87%

Un Battletech novateur et original, mais qui s'avère à la longue un peu limité.

PLAYSTATION REVIEW

Voilà un coup qui fait mal!



Après un petit flirt avec la Saturn, Toshinden revient sur Playstation! Attention les yeux: la gestion de la lumière est tout simplement hallucinante...

Toshinden premier du nom était le seul jeu de baston qui proposât (eh oui) un combat en trois dimensions. Que nous apporte cette seconde mouture, me demanderez-vous, curieux comme vous l'êtes?...

D'abord, de nouveaux personnages: Tracy nous vient des Etats-Unis et use de



Certains personnages, comme Duke, peuvent vous éliminer en quelques secondes: trois coups suffisent! Ce qui confère une grande importance à l'attaque. Les roulades incessantes ne vous sauveront plus: contrairement à la première version, il n'est plus possible d'attendre que l'adversaire attaque pour le prendre en traître. Autre nouveauté, qui a dû constituer un véritable challenge technologique: il y a une source lumineuse, un peu comme un soleil, qui éclaire le terrain. Ce qui est très fort, c'est que les ombres sont gérées de manière parfaitement réaliste. Les reflets et les effets d'ombre sur les combattants éclairent le jeu d'un jour nouveau - c'est le cas de le dire! Par ailleurs, on peut

TOSHINDEN 2



La boîte de nuit est un décor qui risque d'être fatal aux épileptiques. "Stroboscopisant"!

FURY

Grâce à l'Overdrive, vous disposez de deux nouvelles Furies par personnages... Certains diront que ça fait flambeur, mais c'est juste que Takara ne regarde pas à la dépense.

tonfas (sorte de bâton); Chaos, du Sri Lanka, manie quant à lui la faux et s'avère aussi puissant que disjoncté. Tous possèdent de nouveaux coups spéciaux, dont la possibilité de pratiquer une attaque en fin de course. Ils peuvent aussi, comme dans Virtua Fighter, sauter sur un adversaire ou lui assener un coup lorsqu'il est au sol. Deux nouvelles Furies par combattant sont désormais réalisables lorsque l'Overdrive est au maximum. C'est une barre d'énergie qui se remplit en fonction de l'énervement du combattant. Il est devenu plus facile de réaliser des Combos car l'animation est plus rapide. Et la barre d'énergie a tendance à s'amenuiser rapidement.

toujours disposer de coups préprogrammés grâce aux boutons R1 et R2. En plus des onze combattants, deux boss viendront vous chercher noise... voire davantage si vous ne perdez aucun combat!

Certains thèmes musicaux sont issus du premier opus, mais ils ont été remixés.

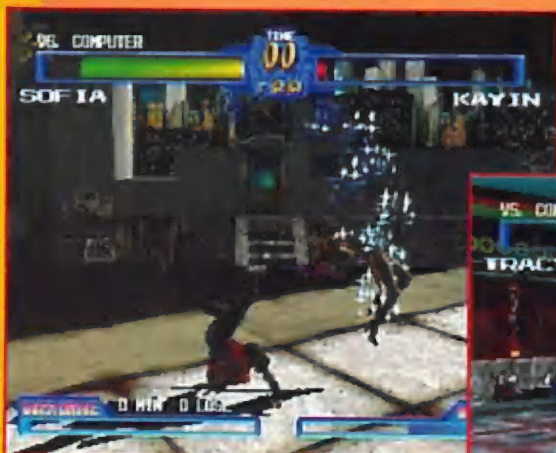
Pour l'anecdote, sachez que si vous appuyez sur le bouton Select, votre personnage raille son adversaire!

Enfin, lors des parties à deux joueurs, il est possible de combattre avec

un handicap en augmentant la barre de vie de son adversaire, histoire de laisser sa chance à un ami moins habile...



Gaia a un look beaucoup plus sympa qu'avant!



Vive les acrobaties, surtout que Tracy possède deux Dragon Punch.



Les Furies sont accompagnées d'un petit scintillement d'étoiles.

AVIS

oui!

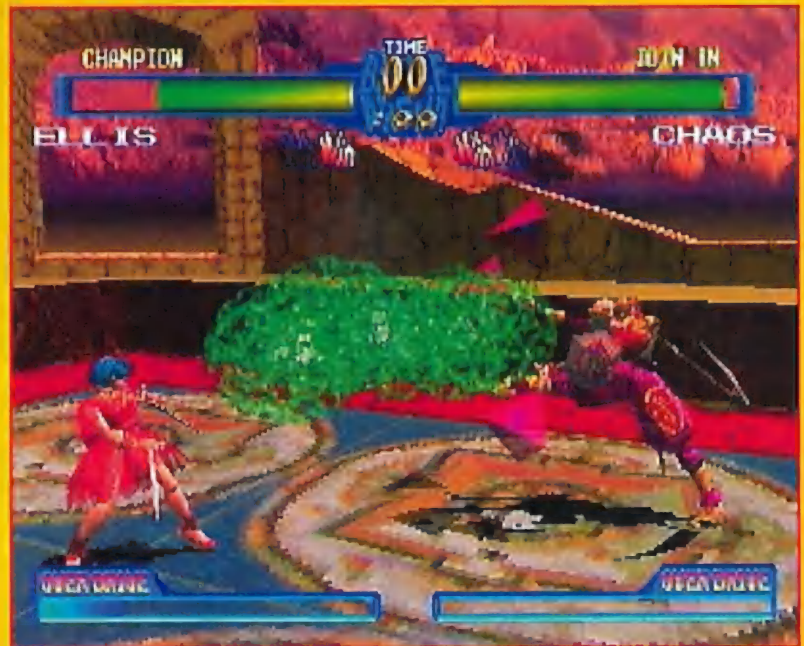


PANDA

Il faut que j'aie donné sa rousse quotidienne à l'ami Marc-assin, sinon la pauvre bête va encore couiner dans toute la rédaction!

PLAYSTATION REVIEW

A cloche-pied, avant un bon coup de massue sur la tête d'Ellis.



Chaos a un style de combat assez spécial. Et, malgré les apparences, c'est un combattant redoutable.



Ce décor est très sympa.

L'INTRO

L'introduction est vraiment très impressionnante, la qualité de l'animation est bonne et la définition de l'image impeccable! Du grand art.



Le mélange entre images de synthèse et séquences filmées est excellent.



PLAYSTATION REVIEW

LES BOSS

Des boss en veux-tu, en voilà! Ils sont frais, ils sont beaux, prêts à être découpés en rondelles, et pas franchement balèzes... En voici deux, mais il y en a sûrement un autre!



Master est le boss qui m'a posé le plus de problèmes.



Vous risquez de voir cette image assez souvent...



Il ne faut pas oublier de se mettre en garde.



Admirez comme les ombres portées sur le sol sont réalistes.



Vous pouvez remarquer la différence d'éclairage entre les différentes photos tirées de ce combat.



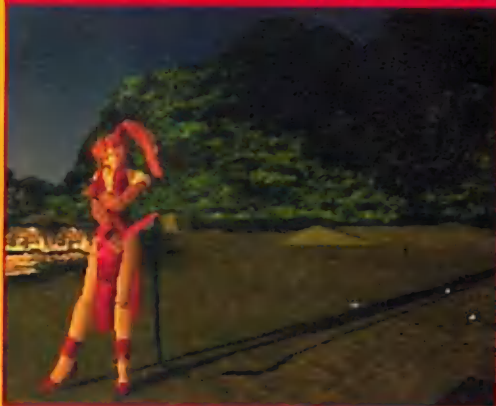
MARC

AVIS

oui!

Graphiquement, Toshinden m'a fait complètement halluciner. Le secret de sa splendeur: la lumière est projetée en temps réel sur les personnages. C'est affolant, et on a même eu des problèmes pour prendre les photos à cause des effets d'ombre. Difficile de faire plus réaliste. En plus, la jouabilité est meilleure et le jeu contient de nouvelles Furies grâce à l'Overdrive. Par rapport à des jeux comme VF 2 ou Tekken, Toshinden 2 s'avère "technique", mais il n'en reste pas moins jouissif. C'est un excellent choix pour s'éclater la gueule entre potes, dans la joie et la bonne humeur d'une franche et pacifique camaraderie.

Voilà, c'est fini. Quel joli coucher de soleil.



ÉDITEUR: TAKARA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 95%

L'introduction mêle avec bonheur images de synthèse et séquences filmées.

GRAPHISMES 89%

Les décors sont de qualité très inégale. Les effets de lumière sont magnifiques.

ANIMATION 91%

L'animation est fluide, rapide, et les temps de latence du pad ont quasiment disparu.

MUSIQUE 80%

La bande-son est sans grand intérêt, à part un ou deux anciens thèmes remixés.

BRUITAGES 89%

Les voix digitalisées sont excellentes, notamment lors des attaques spéciales.

DURÉE DE VIE 86%

C'est toujours pareil: à deux, c'est bien, seul, c'est fade... c'est la dure loi des jeux de baston.

JOUABILITÉ 90%

C'était le plus gros défaut de la précédente version: l'amélioration est sensible.

INTÉRÊT 92%

Le lifting est réussi: de nouveaux personnages, davantage de coups spéciaux, une meilleure jouabilité... Un jeu qui tient bien la route!

GUNBIRD

Un manga inconnu dans nos contrées, un vieux jeu d'arcade, des héros typiquement nippons: voici le programme de Gunbird, un shoot'em up classique et bien réalisé.

A moins d'être un pro des langues orientales, vous ne comprendrez rien à l'histoire de Marion et de ses amis vu que ce jeu n'est pour l'instant disponible qu'en import et que les nombreux textes et voix sont en japonais. Ce qui ne nous empêche pas d'apprécier les dizaines d'illustrations proposées au tableau d'options. On y découvre les héros du jeu sous toutes leurs coutures et en haute résolution, ou tout simplement dessinés par leurs fans. Le jeu, quant à lui, est fidèle à la version d'arcade et se déroule sur un scrolling essentiellement vertical. Vous n'aurez donc pas le plein écran dans le mode Arcade mais vous en bénéficierez en revanche dans l'autre mode de jeu. Seul problème avec le mode original, il faut placer la télé à la verticale! Vos héros se nomment Marion la Candy, Yuan-Nang la belle, Vainus le robot, Ash l'aventurier et Tetsu le vieux guerrier. Chacun d'entre eux a ses propres armes dont le pouvoir augmente avec les bonus de Power et des bombes qui explosent tout à l'écran. Des petites animations entre-coupent les phases de shoot'em up.

En mode Arcade, vous jouez en plein écran mais il faut tourner la TV... Pas très pratique!



Le mode 2 joueurs ne souffre d'aucun ralentissement.



Ce dragon est l'avant-dernier boss et, comme ses confrères, il se transforme plusieurs fois.



Vos cinq héros et leur ennemi, Ruge.



自己紹介 性能紹介 ⑧:戻る

AVIS oui, mais...



ELVIRA

J'en ai assez du classique! Je veux du nouveau! Il est temps de réinventer le genre... Encore un hit d'arcade qui déboule à peine amélioré, si ce n'est le mode "original"

plein écran. Cela dit, je tourne rarement ma télé à la verticale pour jouer, je ne veux pas tout casser... Votre personnage est tout petit, ses armes deviennent vite surpuissantes, les ennemis sont légion et tirent à tout va, et les boss se transforment: sympa, me direz-vous! Oui, pas mal, mais très classique, et seule l'animation permet de voir qu'on est sur une 32 bits... En plus, on termine le jeu en une heure. Donnez-moi du nouveau!

ÉBLOUISSANT!

Vous pouvez récolter des options de bombe, des pièces (bonus) et des "P" qui augmentent votre armement de base. Une fois bien armé, vous êtes quasiment invincible.



La bombe de Yuan-Nang fait des ravages.



La bombe de Marion lance des éclairs argentés.

SATURN REVIEW



ATLUS/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 90%

D.A. nippon, nombreuses illustrations en haute résolution, présentation des personnages, dessins...

GRAPHISMES 85%

Fidèles au bon vieux jeu d'arcade avec un mode plein écran "original" et un mode Arcade classique.

ANIMATION 89%

Aucun ralentissement malgré la foule, et ce même à deux joueurs. Scrollings fluides.

MUSIQUE 86%

Plages musicales variées et agréables.

BRUITAGES 80%

Classiques avec des explosions multiples.

DUREE DE VIE 65%

Peu de niveaux et une trop grande facilité.

JOUABILITE 88%

Aucun problème spécifique.

INTERET 82%

Un shoot'em up classique, jouable à deux. Différents personnages avec leur armement sont proposés, mais la durée de vie est très courte.

REVIEW

Breath of Fire 2 est un Role Playing Game dont les dialogues sont, pour une fois, en anglais! Il serait d'autant plus inexcusable de passer à côté... BOF 2 - pour les intimes - se situe dans la grande tradition de l'heroic-fantasy. Vous gérez les combats au moyen d'une interface graphique et choisissez, pour chaque combattant, une action à chaque tour. Chacun possédant des points de vie et de magie, c'est à vous de gérer l'équipement des personnages au mieux (épée, armure, bouclier...). Vous ne pourrez sauvegarder que dans les églises, ou encore grâce aux statues du dieu Dragon, qui ne se trouvent que dans les villages. Ces dernières vous permettent également de changer les personnages de votre groupe. Vous ne pouvez contrôler que quatre aventuriers en même temps et, au fil de sa quête, votre héros se fera beaucoup d'amis. Chacun bénéficie d'une attaque spéciale: le héros se régénère, Rend ressuscite ses amis... Outre leurs aptitudes au combat, il faudra aussi prendre en compte leurs capacités particulières: Rend se roule en boule et avance tout droit très rapidement, ce qui est très pratique lorsque vous vous déplacez sur la carte pour éviter les monstres; Sen, le singe, a les bras qui s'allongent, ce qui vous permet de franchir certains précipices... Autre originalité: pour regagner de la vie, outre les habituelles potions, vous pourrez aller à la pêche ou à la chasse. Au début du jeu, le héros part pour tenter de disculper un ami d'enfance, Bow, injustement accusé de vol. Bien sûr, une multitude d'histoires annexes viendront se greffer à cette quête initiale. Notez que le cycle des jours est respecté. Ainsi, la nuit, il est inutile de chercher des commerces ouverts. Heureusement, le héros possède un sort pour faire avancer le temps...

Le roi des grenouilles prononce quelques mots de français.



Réterminez bien le nom des villes où vous passez, il vous faudra plus tard y revenir!



Breath of Fire 2



Sen vous sera utile en son temps. N'hésitez pas à l'utiliser pour le faire monter en puissance, vous ne le regretterez pas!

AVIS

oui!



Heureusement qu'il existe des objets pour ressusciter vos personnages pendant les combats.



PANDA

J'ai été littéralement "vampirisé" par ce jeu! Après une heure passée devant ma bonne vieille SNES, j'ai compris que je ne pourrai pas partir de la rédac' avant longtemps! Deux jours plus tard, des valises sous les yeux et le faciès mangé par une barbe naissante, j'ai enfin connu un sursis: la console avait grillé! J'ai bien dit un sursis, puisque le jeu, je ne l'ai pas encore fini! Entièrement en anglais, ce Breath of Fire deuxième du nom est une véritable drogue. Bon, ce n'est pas tout ça, mais il faut que j'y retourne!

REVIEW

LES BOSS

Les boss sont tous particulièrement difficiles à éliminer. Je vous conseille de constituer votre groupe de base avec Sen, Nina et Katt.



En sauvant un petit garçon, je suis tombé nez à nez avec ce monstre... Un coriace!



Certains humains sont possédés par des démons!



Quand vous affrontez un monstre pour la première fois, vous ne connaissez pas le nombre de points de vie dont il dispose.



La petite Nina n'est pas bien forte mais possède de très bons sorts!



Vous ne voyez quasiment jamais les ennemis, ils vous tombent dessus comme Marc sur mon casse-croûte.



La scène de pêche est assez marrante. Veillez à ne pas casser votre ligne...



Vous rencontrerez sûrement Katt, une fille-chatte très douée pour la baston!



En appuyant sur Select, la carte du monde apparaît.

AVIS



SPY

Enfin un bon petit RPG arrive à passer l'épreuve de la traduction. Et quand en plus celle-ci est de bonne qualité – en anglais, bien sûr, il ne faut pas rêver! –, le fait devait être souligné. Les graphismes sont loin d'être au niveau de ceux d'un Chrono Trigger, et la gestion des combats n'est pas aussi fouillée que celle d'un Final Fantasy 6, mais c'est grâce à sa relative simplicité graphique et à sa facilité d'accès que Breath of Fire 2 tire son épingle du jeu. De plus, la possibilité de permuter ses personnages confère au titre une durée de vie plus qu'appréciable. Seul petit reproche, le bestiaire est très similaire à celui du premier épisode. Mais les boss sont toujours aussi coriaces, et les techniques spéciales de vos personnages apportent un plus non négligeable.

oui!



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUES: –
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 84%

On ne vous présente pas grand-chose, mais les options sont très bien gérées.

GRAPHISMES 87%

Les graphismes sont sympa, mais pas aussi beaux que ceux de Final Fantasy 6.

ANIMATION –

Comment noter un RPG en ce domaine?

MUSIQUE 90%

Elle est excellente, et dans ce genre de jeu, c'est particulièrement important!

BRUITAGES 84%

Ils sont assez soignés, mais n'ont rien d'exceptionnel.

DURÉE DE VIE 97%

Avec ce jeu, vous en aurez pour votre argent, ça ne fait aucun doute! Au bout de trente heures, je ne l'ai pas encore fini...

JOUABILITÉ 91%

Si vous parlez anglais, il n'y a aucun problème.

INTERET 94%

Un excellent RPG, moins beau qu'un Chrono Trigger mais au moins aussi intéressant... A ne pas manquer.

SATURN REVIEW

DARIUS GA



L'option bleue vous permet d'obtenir un écran protecteur.

Une des reliques du shoot-them-up débarque sur la Saturn, et dans une version inédite de surcroît. La console de Sega prend soin des amateurs du genre, ce qui n'est pas pour nous déplaire! Darius est à l'origine un jeu d'arcade, qui fit l'objet d'une adaptation sur console NEC du temps de sa grandeur. Et c'est à une version inédite de ce shoot-them-up à scrolling horizontal assez classique que nous avons droit. Deux sortes de tirs sont à votre disposition: un tir horizontal et des bombes qui vous servent à dégommer les ennemis au sol. En ramassant des options de différentes couleurs, vous pouvez augmenter la puissance de votre tir, gagner une vie ou bénéficier d'un écran protecteur sans lequel le moindre missile vous est fatal. Si vous trouvez cela trop difficile, un copain peut venir vous aider. Il est beaucoup plus simple de jouer à deux, mais si vous êtes seul, il existe une vieille ruse de Sioux: quand il ne vous reste plus qu'une vie, attrapez prestement le deuxième pad et appuyez sur Start. Vous continuerez alors à jouer avec le deuxième vaisseau. Cette petite astuce vous permet de gagner trois crédits supplémentaires. La grande originalité de Darius vient du fait que, à la fin de chaque niveau, vous avez le choix entre deux niveaux différents, d'où une progression des niveaux pyramidale: vous serez obligé de finir le jeu plusieurs fois pour voir tous les niveaux différents. A la fin de chaque niveau, un gros boss viendra vous barrer la route. Vous avez intérêt à garder le maximum de méga-bombes pour éliminer ces "gêneurs". Par ailleurs, mélodies et décors de certains décors versent dans le psychédéisme. Enfin, de nombreux effets de transparence, zooms ou déformations viennent pimenter le tout.



Sur le haut de l'écran, votre jauge d'arme est affichée.



Une méga-bombe, ça calme tout de suite.

AVIS

oui, mais...



PANDA

pourrez revenir sur le jeu en découvrant toujours de nouveaux niveaux, même si certains se répètent.

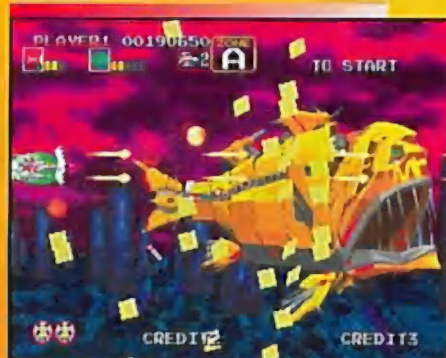
Ah, Darius! Ce jeu évoque de joyeux souvenirs! Sur ma bonne vieille NEC, à bout de souffle, j'avais réussi à dégommer le dernier boss! Cette nouvelle mouture sur Saturn est un peu plus facile, mais elle n'en reste pas moins dure à terminer. Ce qui me gêne un peu, c'est la laideur de certains niveaux, même si, dans l'ensemble, le jeu est sympa. Le principe de progression pyramidale des niveaux est toujours aussi agréable puisque vous

LES GROS POISSONS!

Les boss de fin de niveau ont un point commun: ils sont gigantesques et font partie de la famille des "poiscales" de l'espace. Ne les sous-estimez surtout pas!



A deux, on multiplie les chances de s'en tirer.



Le boss du premier niveau: l'enfance de l'art!



Celui-ci est sur le point d'exploser.



Vous pouvez choisir le niveau dans lequel vous désirez aller.

IDENT



Tant que vous ne l'aurez pas détruit, vous ne passerez pas.



Des petits boss viendront souvent vous ennuyer en cours de niveau.



Sous l'eau, c'est comme dans la baignoire de Marc: il y a plein de petites bêtes partout.

AVIS

oui, mais...



MARC

Darius fait partie des dinosaures des jeux vidéo. Si, comme moi, vous êtes un nostalgique, la version Saturn devrait vous plaire. Si, en revanche, ce titre mythique ne vous fait pas vibrer, je vous conseille de regarder à deux fois avant de dépenser vos économies. Darius est un shoot-them-up pur et dur, fort bien réalisé mais très classique, même si quelques effets spéciaux sympas sont disséminés ici et là. Le genre étant plutôt rare sur 32 bits, à vous de voir si vous aimez ou non. Etant pour ma part un incondicional, il m'est difficile de vous donner un avis objectif. En tout cas, les mélodies sont excellentes, et il y a quelques passages psychédéliques en diable.



Une méga-bombe, et l'on respire...

SATURN REVIEW



ÉDITEUR: TAITO
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SHOOT-THM-UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUES: 3
SAUVEGARDE: -

PRESENTATION 65%

L'introduction, sous forme de dessin animé, est assez minable.

GRAPHISMES 83%

Ils ont pris un petit coup de vieux, mais certains effets spéciaux restent impressionnants.

ANIMATION 91%

Elle est fluide. En mode 2 joueurs lorsque l'on largue des méga-bombes, elle ralentit un poil.

MUSIQUE 90%

La bande-son est psychédélique sur les bords, mais on s'y fait sans problème.

BRUITAGES 83%

Ni transcendants, ni novateurs.

DURÉE DE VIE 91%

Les Darius se sont toujours distingués par leur grande difficulté, et celui-ci ne fait pas exception à la règle.

JOUABILITÉ 85%

Le vaisseau répond bien aux impulsions du pad.

INTERET 88%

Darius reste un shoot-them-up passionnant, même si les décors ne sont pas d'une grande beauté! Un jeu assez dur, mais intéressant.

PLAYSTATION REVIEW

LES INCONNUS

Peu d'entre vous connaissent les nouveaux venus. Rose, que l'on voit aux côtés de Vega pendant l'introduction du jeu, maîtrise la magie. Guy, qu'on a pu voir dans Final Fight, est très rapide et ne possède pas de coups type boule de feu. Birdie encaisse bien et fait très mal avec sa chaîne de punk. Nash a des techniques assez similaires à celles de Guile, mais plus de classe. Adon est un boxeur thaïlandais très rapide et très aérien. Quant à Sodom, un géant de plus de deux mètres, il manie une sorte de couteau.



Adon effectue un de ses Super-Combos sous le regard impassible de Boudhah.



Un Super-Combo décomposé : on reconnaît les mouvements de Guy dans Final Fight.



Vous remarquerez le soin apporté aux impacts des coups et la beauté de ce coup spécial de Nash.



Rose peut paraître bien inoffensive avec son écharpe, mais il n'en est rien.



Au premier abord, on peut croire que Sodom est un footballeur américain, il en a la carrure.

STREET ZE

Après avoir fait le jeu du film du jeu, Capcom lance sur le marché japonais (dans un premier temps) le jeu d'avant les jeux ! Une sorte de mythe intemporel ? Un épisode ultime ? Un zéro, comme pour le jeu absolu ? la réponse est dans ces lignes...

Premier réflexe en allumant la console, aller faire un tour dans les options. Première constatation : elles sont très nombreuses et permettent au joueur de paramétrer la partie comme bon lui semble (temps, vitesse, origine de l'adversaire - humaine ou informatique -, force de frappe, nombre de rounds, etc.). Deuxième constatation : en face de l'écran de sélection des personnages, il ne reste que six des personnages connus des joueurs, Ryu, Ken, Chun-Li, Sagat, Vega et Gouki. Les autres sont issus de Street Fighter sur Amiga, comme Birdie le punk, ou sont des stars, comme Guy, que l'on a pu voir dans la série des Final Fight. Troisième et dernier constat : les cou-



Ce coup de Sodom permet d'éviter les boules de feu. Il s'effectue de la même manière qu'un Dragon Punch.

AVIS

oui, mais...



SWITCH

Si Capcom avait suivi l'exemple de Square Soft pour numéroter ses titres, ce Street Fighter Zero serait en fait SF VII. Certains décors sont magnifiques, d'autres assez banals ; certains personnages ont des tonnes de coups spéciaux, d'autres très peu ; la bande musicale originale est bien moins saoulante que la version remixée. Bref, le jeu est bon, mais pas exceptionnel, se contentant de reprendre les éléments classiques à un bon jeu du genre (Furies, persos cachés, etc.). Les personnages sont nouveaux, mais le principe des coups spéciaux est inchangé.

Quoi qu'il en soit, les jeux de baston en 2D ne sont pas si nombreux, et cette mouture de SF ravira les nostalgiques de la série. Capcom a l'art de faire du vieux avec du nouveau, du nouveau avec du vieux. Bref, on met tout dans la marmite, on mélange et on ramasse la monnaie, et le pire, c'est que c'est pas fini ! Le genre d'attitude qui frôle le zéro pointé...

Pour une fois, ce n'est pas Ryu qui est à l'origine de cette boule de feu, et il ne se prive pas de punir sévèrement l'auteur du plagiat. Pauvre Rose...



FIGHTER ZERO

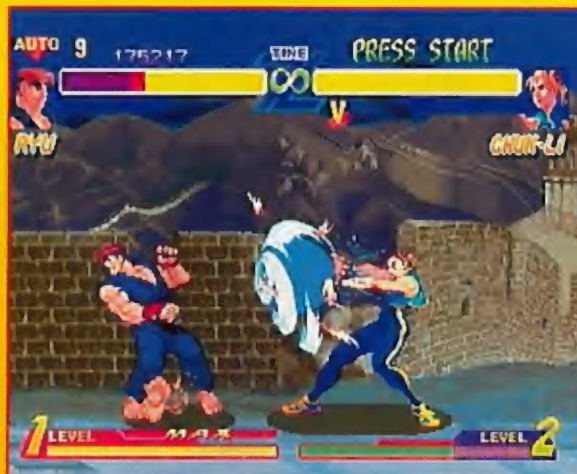
leurs, très belles, sont toutefois quelque peu fanées. Ce nouvel épisode a cela de particulier qu'il se situe du point de vue du scénario avant Street Fighter, et que les personnages qui ont fait le succès des épisodes suivants ont gardé certains coups spéciaux acquis dans les tout derniers volets de la série! Idem pour les barres d'énergie (de "Ki", pour les pros), qui possèdent désormais trois niveaux et qui ne sont apparues qu'à l'époque de Super Street Fighter X. Bref, cette nouvelle version est pleine de nouveautés anciennes et d'anciennetés nouvelles. Autre nouveauté, une case "Random" sur la grille de sélection des persos permet de prendre au hasard un des combattants. Les plus chanceux tomberont sur Vega (M. Bison) ou Gouki (Akuma), qui ne sont pas sélectionnables autrement (il y a du tip dans l'air). Avant de combattre, vous devez décider de votre garde, automatique ou non. Des Super-Combos pouvant être exécutés à trois moments différents, qui correspondent à vos trois niveaux de barre psychique. Si vous achevez l'adversaire avec cette technique, l'écran explose spectaculairement (attention, ce n'est pas nouveau: cf. SSF II T sur 3DO). Bref, ce nouveau Street Fighter ne révolutionne guère la série. Un autre SF est d'ores et déjà annoncé, tiré cette fois du dessin animé. Un futur steak pour Ze Killer?



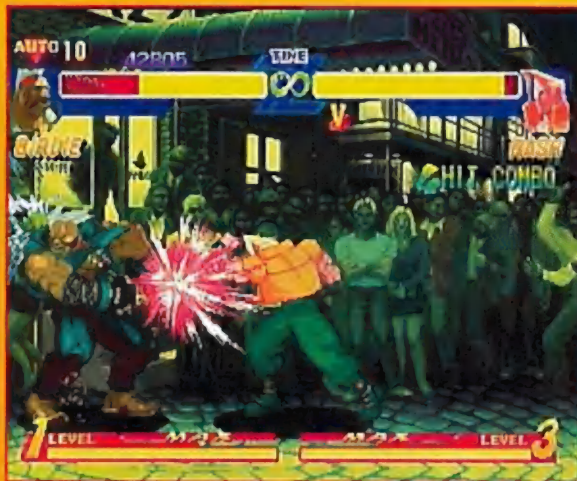
Le Tiger Punch de Sagat est à chaque épisode un peu plus ravageur. Effectué assez près de l'adversaire, il peut faire sept touches.



Avec ses prises au corps à corps, Sodom est un redoutable adversaire.



Ryu et Chun-Li font la causette sur la muraille de Chine. Chun-Li possède une boule de feu dévastatrice.



Dans le décor de Nash, un soin tout particulier a été apporté à l'animation de la foule, qui, à la fin du combat, jette l'argent des paris à terre.

AVIS oui!



MARC

Comme dirait Spy, il y a deux écoles pour Street Fighter Zero: les nostalgiques et ceux qui ne jurent que par la nouveauté. Si vous faites partie de la première

catégorie, c'est avec émotion que vous retrouverez le fameux Street Fighter dans toute sa splendeur. Plusieurs fois copié et rarement égalé, il revient dans cette nouvelle version avec quelques Combos et des personnages supplémentaires. Bon, si maintenant vous n'êtes pas sous le charme de SF II, mieux vaut tourner sept fois ses billets dans son portefeuille d'acheter ce jeu. Par ailleurs, il est à réserver aux experts, les autres risquent de ne pas le trouver assez fun.

À DEUX CONTRE UN!

Après avoir terminé le jeu avec un minimum de cinq étoiles de difficulté, un nouveau mode de jeu apparaît dans lequel on peut contrôler Ken et Ryu contre Vega. Ce qui est intéressant, c'est la possibilité de jouer à deux simultanément, l'un contrôlant Ryu, l'autre Ken. Une fois Vega vaincu, aucune fin n'est visible, c'est dommage...

Bison vient de réaliser un coup spécial que Ken a su éviter. C'est Ryu qui en a fait les frais.



Un conseil: évitez de rester trop près de Vega, car vous aurez beau faire, il trouvera toujours la parade.



Cherchez à le coincer dans un coin ou à le prendre en sandwich, et exercez-vous à enchaîner les Dragon Punchs.

PLAYSTATION REVIEW

FINIR EN BEAUTÉ!

Tous ceux qui connaissent SSF II T ont déjà vécu cet instant magique où l'écran explose, pour laisser place au Super Combo du gagnant au ralenti. Superbe! Plus votre barre psychique sera élevée, plus le coup sera impressionnant. Au niveau trois, c'est tout simplement époustouflant. Voyez vous-même...



Birdie contre son double. Le combat se termine par un redoutable coup de tête avec élan.



Adon fait les frais du Super-Combo Finish de Rose, une magicienne très puissante.



Nash possède un des coups les plus beaux du jeu, difficilement réalisable en fin de combat.



La boule de feu fatale de Ryu donne un minimum de quatre Combos.



La célèbre torche de Vega est particulièrement destructrice.



Classique, magnifique et ravageur: le Dragon Punch de Ken.



Sur cette photo, on fait bien la différence entre le Dragon Punch de base et le Dragon Punch Combo.



Tous les pratiquants de boxe thaïlandaise connaissent ce coup de genou.



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUES: INFINIS

PRESENTATION 90%

La démo mélange scènes de combat en 2D et petit dessin animé. Notice claire et illustrée.

GRAPHISMES 93%

Capcom a volontairement vieilli les traits des combattants, et c'est très beau...

ANIMATION 94%

Excellente. Nombreuses animations dans les décors et personnages très expressifs.

MUSIQUE 87%

Elle est relativement correcte sauf les morceaux remixés.

BRUITAGES 90%

Toujours aussi bons, avec les fameux cris des combattants: du SF, quoi.

DURÉE DE VIE 80%

Bien que grand fan de Street Fighter, je n'ai pas accroché bien longtemps dans le mode Versus.

JOUABILITÉ 95%

Coups spéciaux et Combos s'enchaînent facilement: une mécanique bien huilée.

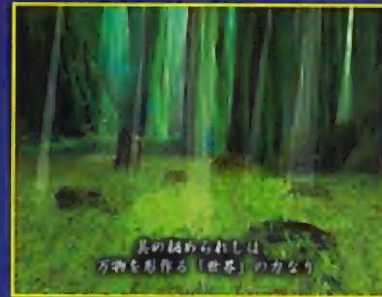
INTERET 90%

Certes, SF Zero est bien meilleur que SF the Movie. On peut pourtant regretter qu'au fil des ans, la série évolue sans vraiment innover.

PLAYSTATION REVIEW

Après des débuts difficiles sur Playstation avec Blood Family, un beat'em up de piètre qualité dont le Killer se souvient encore, Tecno Soft est de retour. Si le genre n'a pas changé (on reste dans la baston), les graphismes sont de qualité et tirent enfin parti des capacités techniques de la console.

Bien que le jeu soit tout droit sorti du Japon, on comprend aisément, avec la brève introduction du jeu et les quelques phases de combat, le déroulement de l'histoire. La paix dans le monde est menacée par une troupe d'envahisseurs. Ces derniers détiennent chacun une gemme magique. Une fois réunies, ces pierres détruiront notre belle planète bleue. Votre rôle consiste à affronter ces mauvais garnements un à un (et à détruire ainsi lesdites gemmes) dans un combat sans pitié. Chaque adversaire dispose d'une panoplie de coups classiques, ainsi que de deux coups spéciaux. Par exemple, le combattant en forme d'araignée est à même de lancer une toile afin d'immobiliser temporairement son adversaire ou encore de cracher un venin puissant à la face de son rival. Les niveaux, tous différents et d'une excellente qualité graphique, sont au nombre de huit. L'aire de combat s'apparente à un ring dans l'enceinte duquel le joueur se doit de combattre. Tout faux pas en dehors de cette zone est sanctionnée par la mort! Soyez donc attentif, vif et malin: l'avenir de la Terre est entre vos mains.



La séquence d'introduction nous présente les sites sur lesquels se dérouleront les combats. Les images animées sont souvent magnifiques.



L'araignée est capable de lancer une toile sur ses adversaires afin de les immobiliser. Durant un bref instant, ils ne peuvent bouger.

AVIS oui, mais...



NIIICO

Après la catastrophe que l'éditeur Tecno Soft nous avait concoctée l'année dernière, je n'ai pu me lancer dans l'exploration de Reverthion sans un peu d'appréhension.

Mais, dès la présentation, on comprend que le jeu est incomparablement mieux réalisé. En effet, les capacités techniques de la console y sont enfin exploitées. Chaque niveau de jeu dispose de textures magnifiques et l'environnement graphique est de toute beauté. Les personnages, bien réalisés, sont au nombre de huit et s'apparentent à des animaux. La déception, car il y en a une, vient de la jouabilité, exécrable et fort mal étudiée. En dépit de cette prise en main malaisée, la difficulté est peu élevée et le jeu se termine assez rapidement. Quand je pense que certaines boutiques vont proposer ce jeu à plus de 600 francs...



Le coup spécial de cette sorte de papillon est spectaculaire. Bien utilisé, il peut faire pas mal de ravage.



En mode 2 joueurs, l'écran se "splitte" en deux. La visibilité n'est pas excellente, mais on distingue bien l'action.



Le boss final du jeu est une sorte d'hybride, à mi-chemin entre la libellule, l'araignée et le Panda.



TECNO SOFT/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 85%

Une séquence d'intro, très réussie mais hélas! trop courte. Les écrans de jeu sont clairs.

GRAPHISMES 90%

Les différents niveaux et personnages du jeu disposent de placage de textures à tout va.

ANIMATION 85%

Étrangement, il arrive que des ralentissements se produisent sans aucune raison apparente.

MUSIQUE 88%

Variant en fonction des niveaux de jeu, elle est toujours très rythmée.

BRUITAGES 82%

Sans être exceptionnels, ils tiennent assez bien la route. On aurait aimé davantage de diversité.

DUREE DE VIE 70%

Le jeu risque de lasser rapidement le joueur eseuilé. A deux, il devient déjà plus intéressant.

JOUABILITE 65%

Si les coups spéciaux des personnages sont aisément réalisables, leur maniabilité est déconcertante!

INTERET 75%

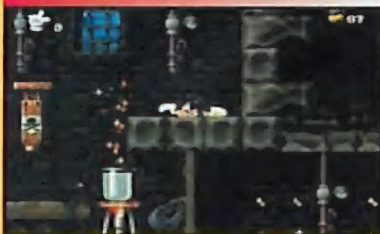
Reverthion n'est pas un mauvais jeu. Une meilleure jouabilité et davantage de personnages auraient été les bienvenus.



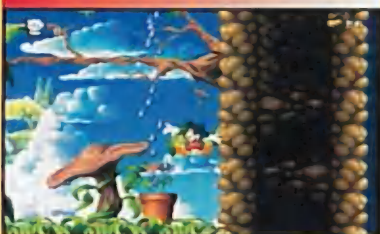
PLAYSTATION REVIEW

DE RARES ÉNIGMES

Il vous sera rarement demandé de faire preuve de jugeote pour progresser. Cependant, à l'occasion, Mickey devra pousser des objets pour parvenir à ses fins.



Dans le labo, remplissez le bocal en le poussant sous les trois robinets puis mettez-le à chauffer: la potion fera exploser la porte.



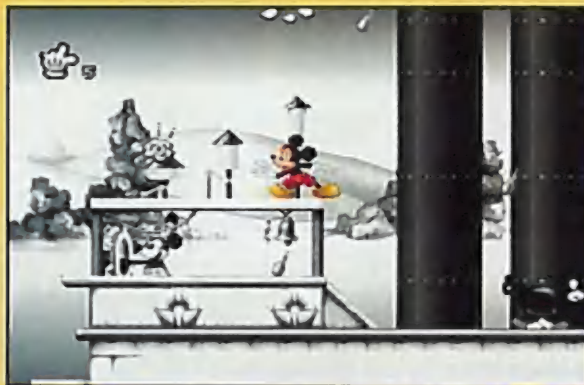
Poussez le pot sous la fontaine: des feuilles pousseront et serviront de marchepied pour grimper.



Les gardes du château sont bien animés, façon toons en folie.



Pluto aboie quand une branche ou une pierre va tomber et se met à l'arrêt, comme un bon chien de chasse, pour prévenir qu'un renne déboule.



Le premier dessin animé de Mickey est en noir et blanc, comme à l'époque. Rencontre de deux stars.

Que diriez-vous d'une rétrospective ludique des dessins animés de Mickey? De 1928 à 1990, vous allez diriger la célèbre souris dans sept de ses cartoons aux graphismes enchanteurs...

Tout commence en 1928 sur un bateau à vapeur, le "Steamboat Willie": tout le niveau est en noir et blanc, comme à l'époque, puis les graphismes se colorent petit à petit, au rythme de votre progression. Mickey saute, s'aplatit face contre terre, pousse des objets et lance des projectiles. A la fin de chaque niveau, la souris retrouve son double - image des métamorphoses successives du héros, au gré du temps - et s'assurera les services, tout au long d'un niveau, du fidèle Pluto. Le jeu est encore plus beau que les dessins animés d'origine grâce aux capacités de la Playstation: effets 3D, transparence, rotations et animation parfaitement fluide. Les déambulations de Mickey le mèneront dans l'antre du "Mad Doctor" (1933), peuplée de nombreux squelettes, lieu de diverses expériences et théâtre d'une course en wagonnet, puis le héros aux grandes oreilles, dans "The Moose Hunter" (1937), un niveau très sympa, fuira devant un renne. Les fantômes seront ensuite de la partie, dans "The Lonesome Ghosts" (1937), avant que Mickey ne doive affronter le géant et ses haricots magiques (célèbre dessin animé de 1947). La rétrospective s'achève avec "The Prince and the Pauper", qui date de 1990. Les fans apprécieront l'immersion dans ces grands classiques du dessin animé.



Rotations à l'honneur dans le passage de la tour.

WICKED ADVENTURE

MOYENS DE TRANSPORT

Dans la plupart des niveaux, Mickey utilise un moyen de transport à un moment ou à un autre. Des idées classiques pour des séquences toujours bien réalisées.



Gonflez votre bouée-canard pour flotter.



Une course sur un wagonnet duquel il vous faudra sauter au bon moment.



De feuille en feuille, vous serez attaqué par des libellules.

WILD ADVENTURES



Faites rouler le tonneau sous vos pieds en surveillant le flux de l'eau.



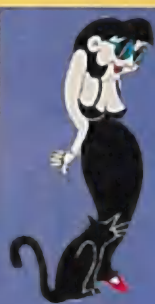
L'unique moyen d'échapper à une grosse araignée est de grimper sur cette vélocité coconnelle.



Dégommez les squelettes à chaque arrêt de l'ascenseur.

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

Chaque dessin animé contient plusieurs sous-niveaux de jeu avec, parfois, un combat final contre un boss, et quelques passages secrets. Les niveaux semblent identiques aux versions SNIN et MD de Mickey Mania, sorties fin 1994, même si le déroulement du jeu a connu quelques modifications. Seul le nom du jeu a changé... Or, bizarrement, le jeu s'avère bien plus facile que sur les 16 bits! Deux hypothèses peuvent être avancées: soit la force de l'habitude rend très aisée la progression dans un jeu linéaire et fort classique, soit l'animation est si fluide que toutes les actions s'en trouvent facilitées... Quoi qu'il en soit, le jeu est vraiment beau, et il est l'occasion d'une sympathique rétrospective des dessins animés de Mickey. Cependant, aucune difficulté réelle ne venant entraver votre progression, l'on en vient à bout très rapidement. A offrir aux plus petits et aux débutants...



Mickey doit ramasser les pommes pour accélérer et ainsi échapper au renne qui le poursuit.

AVIS

mOUlckey... MAISnia!



SPY

Le seul mot qui me vient à l'esprit lorsque l'on me demande ce que je pense de Mickey Wild Adventures, c'est "linéaire"! Linéaire dans son déroulement, linéaire dans ses actions. Plat, quoi... En fait, je suis persuadé qu'il constitue une excellente initiation pour les plus jeunes, mais reste d'un intérêt très limité pour les autres. Sans être mal réalisé, sans être inintéressant, il ne propose pas de véritables challenges pour les joueurs que nous sommes, un point c'est tout. Pas de passages secrets à tout va. Rien qui nous donne envie de reprendre le jeu une nouvelle fois. Basique, quoi... A part ça, la réalisation est à la hauteur (même si on attendait plus d'améliorations par rapport aux versions Super Nintendo et Megadrive), et l'idée de base est parfaitement développée.

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PRÉCIS
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUES: 2

PRESENTATION **85%**

Classique, avec un pauvre écran-titre et des démos donnant une idée de la beauté des graphismes.

GRAPHISMES **92%**

Effets 3D, scrollings différentiels, rotations et fabuleuses couleurs pour des dessins parfaits.

ANIMATION **90%**

Une fluidité à toute épreuve pour tous les personnages et un bon rythme pour Mickey.

MUSIQUE **91%**

Des symphonies variées, dans l'esprit de "Fantasia". Un régal.

BRUITAGES **91%**

Voix digitalisée de Mickey (en anglais) très bien rendue, comme l'ensemble des bruitages.

DURÉE DE VIE **70%**

On vient très facilement à bout des six niveaux du jeu, pour peu qu'on ait un peu d'expérience.

JOUABILITÉ **92%**

Aucun problème pour diriger la souris dans ses actions.

INTÉRÊT **91%** **75%**
POUR LES JEUNES POUR LES PROS

Un superbe jeu de plates-formes classique pour la Playstation, semblable, quant au contenu, aux versions SNIN et MD de Mickey Mania, mais ô combien plus beau!

PLAYSTATION REVIEW



Plus la peine de mesurer 2,50 m et de mâcher du chewing-gum pour être une star de la NBA. Avec Total NBA'96, c'est toute la magie du basket américain qui débarque sur Playstation.

Attention les dunks!

Total NBA'96 est davantage une simul'action qu'une simulation pure et dure, bien qu'il faille placer les basketteurs selon des tactiques offensives et défensives. Tout en respectant les règles draconiennes de la NBA (en mode Simulation), ce nouveau jeu de basket de Sony fait primer l'action sur la tactique. Intégralement en 3D, les basketteurs sont animés en Motion Capture, et le résultat est d'un réalisme inégalé. Au niveau du gameplay, les actions restent simples: passes, interceptions, sauts, tirs au panier et, surtout, dunks. Si ce terme ne vous est pas familier, regardez les photos: chaque dunk donne lieu à un Replay automatique de toute beauté. Il est possible aussi d'accélérer, durant un temps limité par une jauge en haut de l'écran. Cette option reproduit avec réalisme les passages en force, et mieux vaut donc l'utiliser avec précaution. Toutes les équipes de la NBA sont présentes, plus deux équipes canadiennes. Il existe cinq modes de jeu différents, allant du match Exhibition jusqu'à la saison 96, basée sur les résultats de la saison 95 effectuée dans le jeu. Bien sûr, il vous faudra procéder aux "drafts", c'est-à-dire aux phases de recrutement. En fait, Total NBA'96 retranscrit fidèlement le microcosme de la NBA avec, en prime, la possibilité de sauvegarder la progression de son équipe sur Memory Card. Mais, une fois sur le terrain, la quantité phénoménale de statistiques est vite oubliée et laisse place à une lutte acharnée. Le summum est atteint quand huit joueurs humains s'affrontent via deux Multi-tap. Là, toutes les tactiques sont permises.

Près de la raquette, trouvez le joueur démarqué à qui faire une passe.

POINTS DE VUE

Total NBA'96 propose pas moins de cinq angles de vue. Autant dire que vous allez voir les joueurs sous toutes les coutures au cours de leurs évolutions sportives. Il y a en plus une caméra manuelle pour les Replays. On peut déplacer celle-ci virtuellement n'importe où, même sous le parquet. C'est avec cet outil très pratique que nous avons pris nos meilleures photos.



Voici l'angle de vue le plus impressionnant.



La "caméra" située en hauteur offre un plan d'ensemble du jeu.

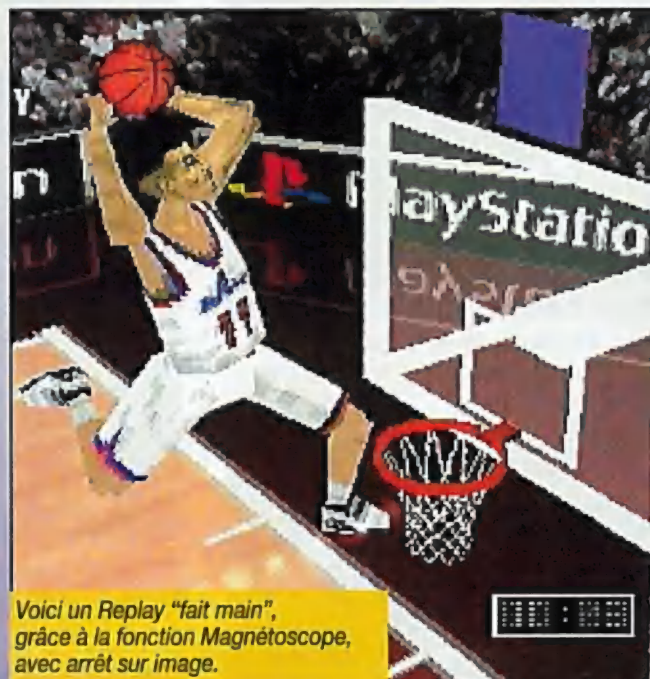


Cette vue est à conseiller en mode 1 joueur.



Bien sûr, il n'y a pas de gros plan mais au moins c'est jouable.

TOTAL NBA 96



Voici un Replay "fait main", grâce à la fonction Magnétoscope, avec arrêt sur image.

Le Replay avec la "caméra" manuelle offre des images impressionnantes, mais ce n'est pas le jeu.



Sur ce Replay, on voit bien les joueurs qui sautent pour bloquer la balle.

PLAYSTATION REVIEW



Les fautes sont très bien gérées, et très réalistes de surcroît.

AVIS

un gros oui, pour un petit mais...



MARC

On serait tenté de dire que Total NBA'96 va vous faire... la totale, justement! C'est presque vrai. Le jeu est réellement séduisant, mais il manque le zeste de fun nécessaire pour qu'on y passe ses nuits. Par exemple, il n'y a pas de musique durant le jeu (gênant), les commentaires manquent de vitalité (agaçant) et les basketteurs restent de marbre quand ils marquent un dunk (frustrant). Pourtant, les graphismes sont affolants de beauté et de réalisme et la jouabilité est bonne. Si l'ambiance avait été un poil plus délirante, ce Total NBA'96 aurait été une totale réussite. Les fondus de basket apprécieront notamment les différents modes de jeu, le côté simulation et les tactiques disponibles, même si, personnellement, je ne les trouve pas très efficaces. Le mieux reste encore de jouer à plusieurs.



A vous de choisir la "Dream Team". En cours de jeu, vous pourrez demander un temps mort pour changer de basketteur.

LE SAVIEZ-VOUS?

Le basket a été inventé par le docteur James Naismith en 1891 aux Etats-Unis dans une école de l'Association chrétienne des jeunes hommes, plus connue par son abréviation: YMCA. Bien sûr, ce noble sport n'a rien à voir avec la chanson du groupe gay Village Popaul, même si on y met souvent la main au panier.

AVIS

oui!



SPY

En termes de simulation pure et dure, je ne peux m'empêcher de penser que ce Total NBA'96 n'arrive pas à la cheville d'un bon NBA Live 96 sur Megadrive. J'ai bien dit en termes de "simulation"... Le choix des stratégies de Total NBA'96 est plutôt restreint, et les "à-côtés", comme le draft ou la reprise de la saison 95, n'apportent pas grand-chose. C'est grâce à sa réalisation hors pair que ce jeu se démarque de tous les autres. L'animation des joueurs est d'une fluidité rarement égalée, les postures sont hyperréalistes et on passe des heures à s'amuser avec le Replay pour aller regarder sous le short du dunker (je vous laisse découvrir vous-même ce spectacle ô combien instructif!). En termes de jouabilité, on reste dans le domaine du classique, avec une vitesse de jeu correcte (même si elle aurait pu être revue à la hausse). Si les matchs sont un peu froids et sans vie comparés à ceux d'un NBA in the Zone, sur le long terme, Total NBA'96 peut s'avérer plus intéressant.



ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASKET
1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 93%

Les menus sont superbes. Seul reproche: on ne voit pas assez les pom-pom girls!

GRAPHISMES 92%

On en prend plein la vue, mais les caméras sont trop éloignées de l'action.

ANIMATION 93%

Tout y est, jusqu'au panier qui bouge sous l'impact des dunks. Excellent!

MUSIQUE 80%

Très réussie dans les menus, la musique brille par son absence au cours du jeu.

BRUITAGES 92%

Le bruit des baskets qui crissent sur le parquet est génial, mais les commentaires sont mous.

DURÉE DE VIE 90%

On ne refuse jamais une petite partie entre amis.

JOUABILITÉ 88%

La prise en main est rapide et on rentre tout de suite dans le jeu.

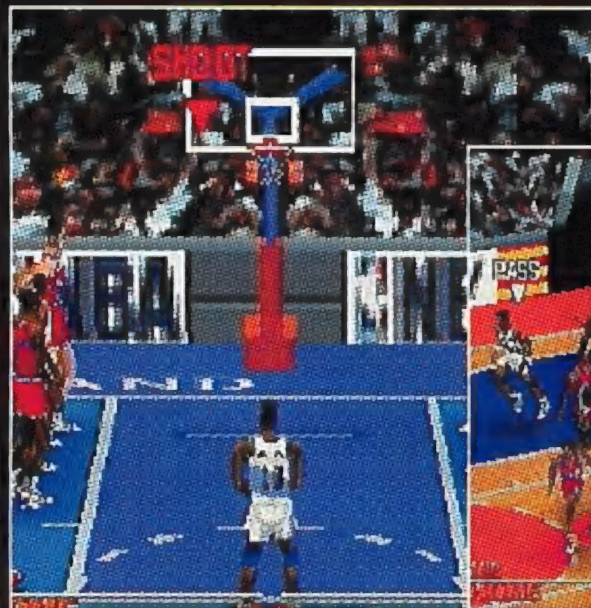
INTÉRÊT 91%

Du grand spectacle. Plus besoin de regarder la télé, avec Total NBA'96, c'est vous la star!

PLAYSTATION REVIEW

Yo! Fini, les virées avec les potes pour une petite partie de "sket-ba" dans la banlieue. La zone, c'est sur Playstation qu'on la trouve avec le dernier jeu de Konami: **NBA in the Zone**. NBA in the Zone, c'est les vingt-sept équipes professionnelles de la NBA qui débarquent dans ton salon. Commence par faire des stocks de chips et de popcorn, car ils sont nombreux. Malheureusement, les deux plus grandes stars, Michael Jordan et Shaq "Fu" O'Neil ne sont pas de la partie (désolé, trop de licences exclusives). Mais ce n'est pas grave, pas besoin d'eux quand on a déjà Scottie Pippen, Hakeem Olajuwon et Vlade Divac sur le terrain. Jeu d'arcade par excellence, NBA in the Zone utilise à fond la Motion Capture et la 3D en temps réel. Résultat: des mouvements fluides et réalistes pour une action trépidante. Tous les mouvements les plus spectaculaires du basket américain ont été inclus: passes dans le dos, claquettes, méga-dunks, dribbles entre les jambes, feintes, rotations... si c'est possible à la télé, vous pourrez le faire dans NBA in the Zone. Mais n'allez pas croire pour autant que tous ces mouvements ne sont là que pour le spectacle. Les rotations, par exemple, sont idéales pour tromper un adversaire et pénétrer la défense. On peut faire des feintes de tir et passer la balle au dernier moment, voler la balle, s'interposer (le basketteur reste fixe et bouge à droite et à gauche pour gêner au maximum son adversaire), sans oublier, bien sûr, tous les mouvements de base du basket-ball (tirs, tirs à trois points, passes, etc.). Pourtant, NBA in the Zone reste avant tout un jeu d'action, surtout quand on y joue avec des amis. A huit simultanément (avec deux Multitap), on peut construire des tactiques élaborées. Tout seul, le jeu fait davantage appel au feeling et l'action personnelle est plus efficace. Contrairement à NBA Live'96 sur SNIN et MD, il n'y a pas de tactiques précalculées à choisir. Konami a joué la carte du spectacle, avec une ambiance fantastique, trois vues différentes et une réalisation qui dépote. Vous aurez été prévenu.

Le lancer franc n'est pas le point fort du jeu.



IN THE ZONE



Les tirs normaux donnent aussi lieu à un Replay.



La vue de trois quart est très pratique, comme les deux autres d'ailleurs.



L'arbitre est un nain, comme il se doit.

AVIS

oui!



MARC

Pas de problème, NBA in the Zone m'a complètement emballé! Pour moi qui ne suis pas un fana des simulations prise de tête, ce jeu de basket à l'aspect arcade est idéal. Les caméras sont bien placées, l'action est rapide et, surtout, les mouvements des basketteurs sont déments. La Motion Capture apporte un réalisme incroyable! C'est même encore mieux qu'à la télé! Mais bon, je m'emporte, je m'emporte, alors qu'il est vrai que NBA in the Zone doit être lassant quand on n'a pas sept potes pour jouer à ses côtés. Mais je n'en suis même pas si sûr: à mon avis, on doit toujours se refaire une petite partie à deux, tellement c'est fun. NBA in the Zone est vraiment amusant. Pas super fin, mais très amusant!

REFAIS LE MOELLEUX

Dans NBA in the Zone, les Replays sont automatiques dès qu'un panier est marqué. C'est l'occasion de voir les joueurs exprimer leur joie et dunker comme des fous. Mais les Replays manuels n'ont pas été intégrés.



Wouah, quel dunker, ce géant de l'équipe des Chicago Bulls!



On voit bien sur les Replays que les basketteurs font des appels de balle. Très réaliste!



Après un panier, le "coupeable" lève les bras au ciel, tout joyeux.



MEGA HIT



On peut admirer sur ce Replay la texture du parquet.



Les contres sont violents (mode Replay).



En cours de jeu, un logo indique le receveur potentiel.

"PASSES MOLLES"

S'il y a bien quelque chose à reprocher à NBA in the Zone, ce sont certaines passes où la balle est ralentie à l'écran pour laisser le temps au destinataire d'arriver au point de réception. J'ai relevé ce défaut surtout au cours d'une passe en arrière. Voilà un bug qui aurait dû être corrigé, même s'il n'est pas trop gênant pour le déroulement des matchs.

AVIS

oui, mais...



SPY

NBA In The Zone est bien plus vivant et amusant que son concurrent direct, Total NBA '96. Ce jeu de basket privilégie le spectacle, avec des commentaires éclatants, des dribbles spéciaux ou des passes dans le dos, et des dunks foudroyants. On s'en prend plein les mirettes tellement les sprites sont énormes et bien animés. Bref, on est complètement gagné par l'ambiance et on se laisse prendre très facilement au jeu. En fait, j'ai retrouvé beaucoup de NBA Give'n Go sur SNIN, et je vous avouerai que ce n'est pas un mal. Mais j'ai franchement l'impression que, pour un joueur essouffé, NBA in the Zone ne doit pas tenir la route bien longtemps. Passé l'émmerveillement des débuts, la routine s'installe et les parties deviennent assez répétitives. Mais ne négligeons pas le fait que l'on peut disputer des matchs jusqu'à huit joueurs, et là...

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASKET
1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT (2 MULTITAP)
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
SAUVEGARDE: MEMORY CARD

PRESENTATION 88%

Les menus ont du punch. Bien quoi!

GRAPHISMES 90%

Tout en 3D temps réel avec des caméras bien placées, comme à la télé.

ANIMATION 94%

Grâce à la Motion Capture, les mouvements des basketteurs sont fabuleux. Quel réalisme!

MUSIQUE 90%

L'ambiance est assurée. Même durant les matchs, ça carbure à fond.

BRUITAGES 93%

Le commentateur a la pêche, et cela s'entend. Les bruitages sont réalistes.

DURÉE DE VIE 91%

C'est le genre de jeu dont on ne se lasse pas en mode Multijoueur.

JOUABILITÉ 91%

Les basketteurs obéissent au doigt et à l'œil. Seul défaut: les passes "ralenties".

INTERET 93%

NBA in the Zone est le jeu de basket le plus fun à ce jour sur Playstation. On s'amuse comme des fous, surtout à plusieurs. Bref, le pied total!



Total NBA'96.
Voici un gros
plan
réalisé
"à la main".



Total NBA'96. Les Replays sont impressionnants.

NBA IN THE ZONE VS TOTAL NBA 96

Cruel dilemme! Que faire quand deux superbes jeux de basket sortent à peu près en même temps et sur la même console? Un comparatif, bien sûr! Alors, Total NBA'96 ou NBA in the Zone?

PRÉSENTATION

Avec une intro en images de synthèse époustouflante (bien que trop courte) et des menus au look savamment étudié, Total NBA'96 présente mieux que NBA in the Zone, qui préfère utiliser des décors plus fun avec des couleurs vives. Même avalanche de statistiques sur les matchs des deux côtés. A noter que Total NBA'96 est très complet quant à la gestion de la saison, avec plusieurs modes de jeu et la possibilité d'échanger des joueurs ("draft").

GRAPHISMES

Même si les basketteurs de Total NBA'96 sont un peu plus réussis que ceux de NBA in the Zone, la qualité graphique globale est sensiblement la même. Le public est mieux réalisé dans Total, mais il y a plusieurs types de parquet dans le jeu de Konami. Dans les deux cas, les terrains sont personnalisés à la gloire de l'équipe qui reçoit (sigles sur le sol, nom des équipes près des paniers, etc.).

ANIMATION

Les caméras de NBA in the Zone sont mieux placées, plus proches du terrain et les bas-

ketteurs sont beaucoup plus expressifs que ceux de Total NBA'96. Ils lèvent le bras au ciel quand ils marquent un panier, font des appels de balle, des passes dans le dos et leurs trajectoires courbes sont superbes. Ceux de Total NBA sont très réalistes, mais ils ne sont pas très joyeux. En fait, ils font penser à des robots. Heureusement que le Replay manuel est excellent.

MUSIQUE

Difficile de mettre une note à Total NBA'96 quand on sait qu'il n'y a pas de musique durant les matchs, mais seulement lors des écrans de menus. Certains apprécieront ce calme "réaliste", propre à la concentration, mais nous, à la rédaction, on lui préfère l'ambiance rythmée de NBA in the Zone. On est dans un jeu vidéo, il faut que ça swingue!

BRUITAGES

Les deux jeux se valent à peu près, avec un petit avantage à celui de Konami. Le commentateur est plus expressif et ses remarques sont adaptées à la situation, ce qui n'est pas toujours le cas dans Total NBA'96. D'un autre côté, vous pourrez d'autant mieux apprécier la

qualité des bruitages de ce dernier (crissement des baskets sur le parquet, rebond de la balle) qu'il n'y a pas de musique!

DURÉE DE VIE

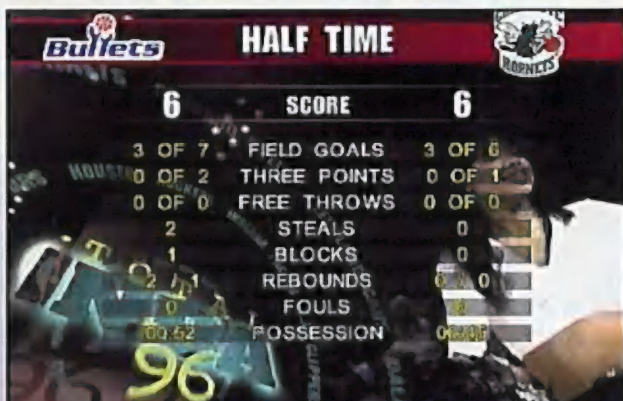
Ex-aequo, puisque les deux jeux proposent un mode 8 joueurs simultanés, avec les quadrupleurs de paddles. NBA in the Zone est plus spectaculaire, et l'on se refait toujours une partie entre amis avec plaisir. Total NBA'96 peut également demeurer intéressant à long terme avec ses deux saisons de basket, ses différents modes de jeu et son aspect simulation plus développé (formations à choisir au cours du jeu, temps morts).

JOUABILITÉ

NBA in the Zone est plus jouable, avec ses feintes en rotation pour pénétrer la défense adverse, ses claquettes, ses feintes de dunk (qui se terminent en passes) et ses oppositions en défense. Par contre, l'exploit personnel est plus valorisé, grand spectacle oblige. Total NBA'96, lui, reste plus simple dans les mouvements de base (pas de rotations ni de claquettes), mais il y a un mode Turbo



Total NBA'96.
Voilà une
des caméras
les moins
spectaculaires.
Au moins,
elle est utile.



Total NBA'96. Des pom-pom girls, encore!
Encore! ENCORE!

AVIS

NBA in the Zone!



MARC

Avant tout, il faut dire que ces deux jeux constituent une révolution en matière de simulation sportive. 3D temps réel et Motion Capture, voilà un cocktail qui décoiffe! Les deux jeux sont très bons, mais je trouve NBA in the Zone plus attractif et plus réaliste, bref, plus vivant. Je ne suis pas sûr d'y jouer pendant des semaines tout seul, mais, à plusieurs, il doit être génial, vu que l'action perso est mise en valeur. J'imagine déjà les parties houleuses. Je ne lui ferai que deux petits reproches: les passes "ralenties" et l'absence d'une fonction Magnétoscope. Quand à Total NBA'96, je regrette que l'ambiance ne soit pas plus dynamique, c'est à mon avis ce qui lui manque par rapport à son concurrent. L'aspect simulation y est bien développé, mais, vu que je ne suis pas un fondu de basket, ça ne m'émeut pas des masses. Quant aux tactiques de jeu, elles nécessitent un certain temps d'adaptation. Je n'ai pas été convaincu. Non, franchement je préfère NBA in the Zone. Mon verdict: plus FUN!

agressif qui simule bien le passage en force. C'est son seul avantage sur le terrain par rapport à NBA in the Zone. Le système des formations invoquées au cours du jeu est intéressant, mais son application reste confuse.

FUN

C'est sur ce point que le comparatif bascule. Il suffit de revenir à Total NBA'96, après avoir joué quelques minutes à NBA in the Zone pour comprendre ce qui manque au premier: les caméras sont placées trop loin, les basketteurs sont inexpressifs, les commentaires un peu décalés, et l'action n'est pas aussi rapide que dans NBA in the Zone. Pourtant, Total NBA'96 "pose" plus le jeu, avec des défenses plus difficiles à percer. A vous de voir si vous aimez le basket à la façon "show américain" ou si vous préférez pratiquer ce sport dans la sobriété.

INTÉRÊT

NBA in the Zone est plus impressionnant avec des caméras mieux situées, et des basketteurs beaucoup plus vivants, autant dans leurs actions que dans leurs mimiques. Certes, il ne dispose pas de tout l'aspect simulation de Total NBA'96, mais on s'amuse quand même plus avec ce dernier, surtout quand on joue à plusieurs. La grande force de ces deux jeux est de proposer un mode à huit joueurs simultanément (le basket est un sport d'équipe), et, dans cette optique, NBA in the Zone sort vainqueur de ce comparatif, d'une courte tête...

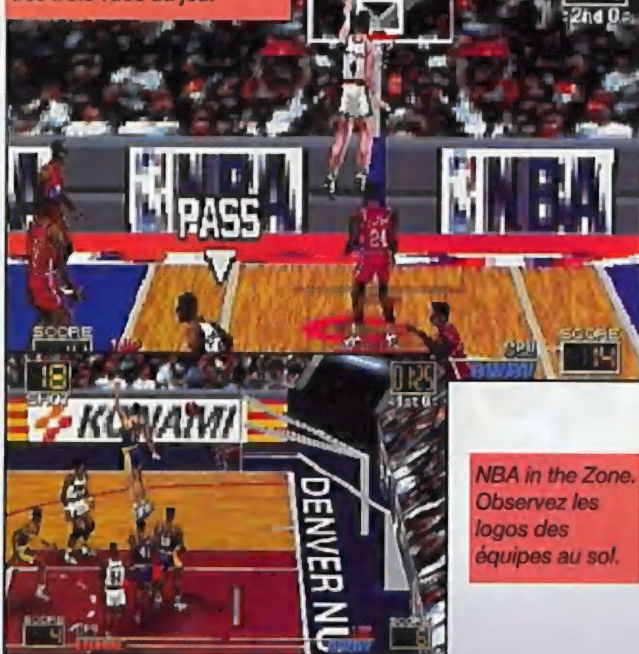
ATTENTION!

Bon, maintenant qu'on a attiré votre attention, on voulait vous prévenir: ne vous fiez pas aux photos de gros plan sur Total NBA'96. Elles ont été prises avec le Replay manuel et ne sont pas jouables. Merci de votre compréhension.



NBA in the Zone. L'angle de vue de travers est très réaliste.

NBA in the Zone. Voici une des trois vues du jeu.



NBA in the Zone. Observez les logos des équipes au sol.

AVIS

les deux!



SPY

Comme le dit Marc, ces deux jeux sont des petites révolutions dans leur domaine. Jamais une console n'avait accueilli jeux de basket aussi visuels. NBA in the Zone est davantage un jeu d'arcade. Un jeu où le spectacle est roi, un peu dans le genre de NBA Jam. Vous dunkez, smashez, hurlez de plaisir. Total NBA'96 est, pour sa part, plus axé sur la simulation et passionnera donc tous les incondtionnels du ballon orange par son côté plus sérieux et plus abouti. Franchement, entre le délire et le sérieux, ce n'est pas si simple de trancher. Le sérieux peut paraître rebutant, mais le jeu s'avérera plus long à finir et à découvrir. Le plus délirant, lui, séduira ceux qui ont besoin d'un bon petit moment de détente. Objectivement, il est impossible de dire lequel est le meilleur. S'il faut prendre position, je dirai que je me suis plus amusé sur NBA in the Zone.



NBA in the Zone. Vous connaissez Shawn Kemp? En tout cas, vous ne verrez jamais Michael Jordan ni Shaquille O'Neil dans aucun des deux jeux.

40-Shawn Kemp (SF)
FG 1 / 2 (50%)

Points 2

PLAYSTATION

COMPARATIF



ÉDITEUR: SONY GENRE: BASKET DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

PRESENTATION

Avec ses pom-pom girls digitalisées et un bel habillage, Total NBA'96 remporte ce round.

GRAPHISMES

Léger avantage pour Total NBA'96, mais les caméras sont un peu trop éloignées.

ANIMATION

Les caméras sont mieux placées dans NBA in the Zone. Les basketteurs sont plus expressifs.

MUSIQUE

Total NBA'96 joue la carte du réalisme silencieux, tandis que NBA in the Zone s'éclate à fond sur les ziques.

BRUITAGES

NBA in the Zone est plus vivant dans les commentaires. Le réalisme est de mise dans les deux jeux.

DUREE DE VIE

Le mode 8 joueurs proposés dans les deux simulations est très convivial. On y rejoue avec plaisir.

JOUABILITE

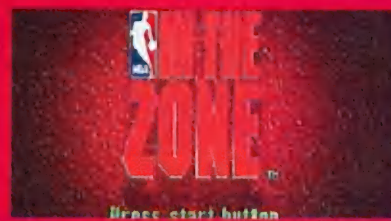
Grâce à ses rotations, NBA in the Zone est un peu plus jouable, mais les deux jeux se tiennent.

FUN

Le point fort de NBA in the Zone, qui joue la carte du grand spectacle. Total NBA'96 est davantage axé sur l'aspect simulation.

INTERET

Plus fun et plus vivant, NBA in the Zone remporte d'une courte longueur ce comparatif.



ÉDITEUR: KONAMI GENRE: BASKET DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

REVIEW

Dining Table

Le pouquier vous fournit trois indices.

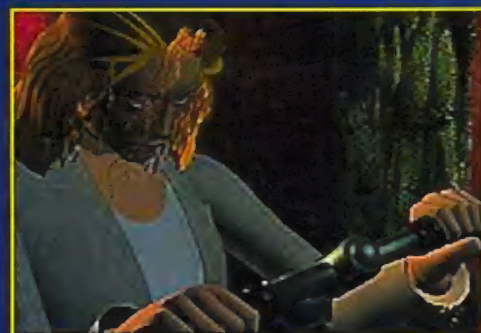


Ambiance macabre qui rime avec cadavres, voilà ce qui vous attend dans le fameux "D" tant attendu sur 32 bits. Cette bien sombre histoire se déroule dans l'hôpital que dirige votre père. Creusez vos méninges, l'aventure sera plus cérébrale que physique...

Richter Harris est devenu fou! Tout le monde s'en moquerait si ce diable d'homme n'était le directeur de l'hôpital de Los Angeles et s'il n'avait déjà occis bon nombre de ses patients... Voyez donc Mme Dupont baignant dans son sang au milieu du couloir, dites bonjour à M Durand, empalé dans un placard, et n'oubliez pas le désodorisant en partant, merci. Ce sanglant spectacle est découvert par la fille de Richter Harris lorsqu'elle arrive à l'hôpital de son père. La blonde Laura veut comprendre la folie de son géniteur et, à l'occasion, sauver quelques otages (mais là, elle rêve). Avant



La seule scène d'action du jeu: combattez cette armure et vous gagnerez son épée. Sur Saturn, les déplacements à faire sont inscrits en bas de l'écran; sur Playstation, il faut deviner.



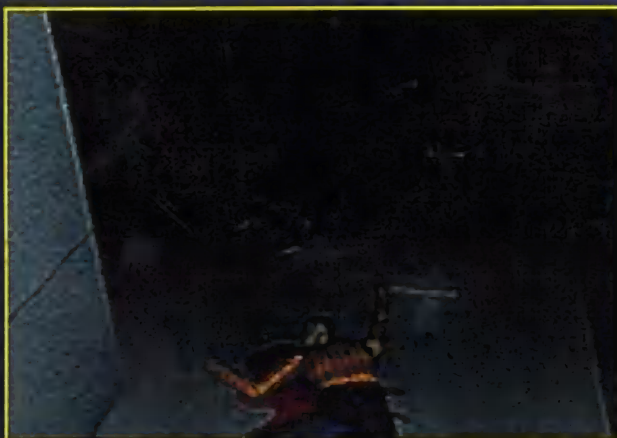
A quoi peut bien servir cette manivelle? S'agit-il d'un instrument de torture?

d'y parvenir et de résoudre le mystère familial, il lui faudra dénouer quelques énigmes dans les différentes pièces de l'hôpital, qui ressemble beaucoup à un château moyen-âgeux... Le chrono enclenche le compte à rebours des deux heures qui vous sont imparties. Tous les déplacements de Laura sont précalculés: il suffit de lui donner une direction et elle s'arrête automatiquement là où d'autres ordres peuvent survenir. Au passage, on notera que la demoiselle n'est pas munie d'un turbo: le joueur peut ainsi aller se restaurer lorsque Laura emprunte un escalier, par exemple... En fouinant un peu partout, notre héroïne découvre des objets qu'elle emmagasine ou des indices à mémoriser pour actionner des mécanismes. Le tout est d'activer les objets au bon endroit pour progresser. Exemple: votre âme de casseur va forcément se réveiller devant un vitrail d'époque. L'idée géniale est de l'exploser à grands coups d'épée — que vous venez d'acquérir. Horrible déception: ça ne marche pas. Plus tard, avec un pistolet peut-être... Il s'agit donc d'un jeu de logique et de réflexion au sein d'une histoire macabre, comme on les aime.

Une note d'humour: dans l'entrée, ces cadavres sanguinolents vous attendent, avec une pancarte invitant au don de sang...



Chaque rencontre avec un scarabée sera l'occasion d'un show psychédélique très révélateur.



AVIS

oui, mais...



ELVIRA

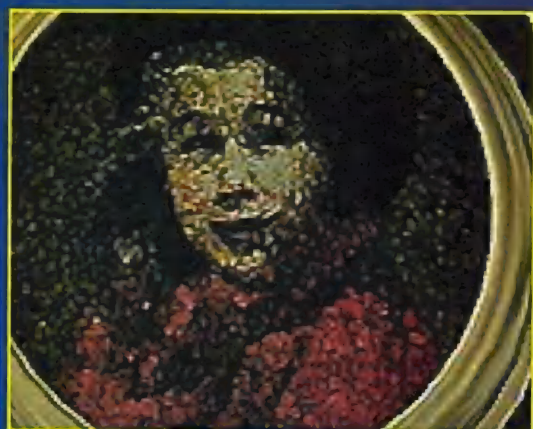
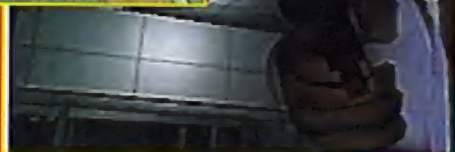
Des mains sortent des miroirs, vous êtes victime d'hallucinations, les tableaux vous regardent! L'ambiance est décidément à mon goût dans un genre un peu gore, mais toute l'aventure est extrêmement guidée et du coup bien trop facile. Les pros risquent même de finir le jeu en une partie ce qui va en dégoûter plus d'un... Par contre, il est certain que les débutants apprécieront, d'autant plus que la réalisation est réussie même si le jeu est très lent. L'idée était très bonne, mais le jeu manque d'interactivité et la durée de vie est vraiment limitée.

REVIEW

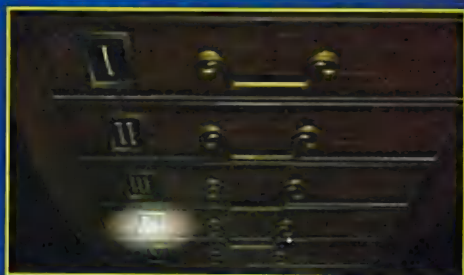


LES PROTAGONISTES

Des séquences d'animation entrecoupent le jeu. C'est ainsi que vous découvrirez la ravissante Laura et son père. Toutes les photos présentées dans ces pages ont été prises sur Playstation car, même si le jeu est aussi beau sur la 32 bits de Sega, il manque la luminosité nécessaire à la visibilité d'une reproduction photographique.



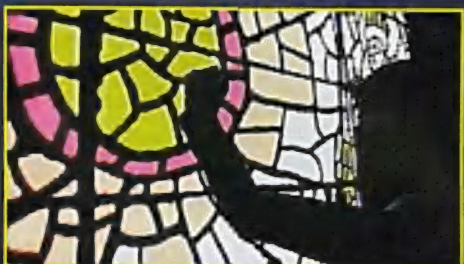
Observez bien les tableaux... Qui sait?



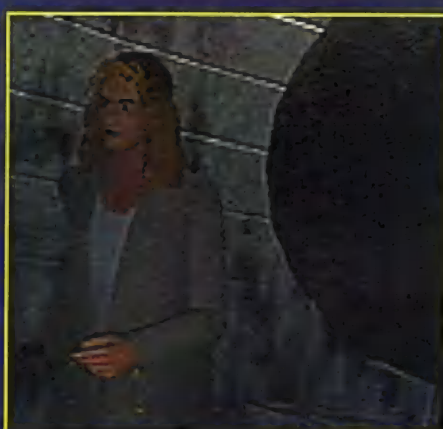
Le secrétaire est le premier endroit à fouiller en débutant l'aventure.



Vous risquez de buter devant la fontaine. Un conseil: surtout ne vous prenez pas la tête, la solution est d'une simplicité primale.



Derrière le vitrail, une échelle vous conduira dans la tour de l'hôpital. La fin est proche.



Le seul moment où Laura se dépêche un peu... lors d'une séquence d'animation, bien sûr!

AVIS

non!



SPY

Dans des jeux comme Myst ou Seven Guest, les énigmes sont excellentes et, s'il ne sont guère interactifs, il sont un régal pour l'œil. D fait partie de cette famille. L'ambiance est stressante à souhait, les images sont de qualité (même si elles ne sont pas plein écran) et les énigmes nombreuses. Toutefois de gros défauts viennent assombrir ce

tableau. Le premier – et le plus inacceptable à mon avis – est la lenteur des déplacements: votre héroïne se traîne à la vitesse d'un escargot en fuite et pour se saisir d'un objet, il faut faire preuve d'une patience infinie... Deuxième point, le jeu est beaucoup trop court et les énigmes s'adressent à des décervelés: tout est guidé, dirigé, mâché. Seulement trois heures de jeu seront nécessaires à un joueur moyen pour en venir à bout... Vous en conviendrez, c'est un peu léger. D propose donc un rapport qualité/prix déplorable et l'interactivité qu'il propose est très limitée. Dommage, car son ambiance était très réussie.

SATURN

WARP/ACCLAIM
PRIX: E
1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION 90%

Une bonne intro qui met dans l'ambiance, suivie d'une bande-annonce livrant des indices.

GRAPHISMES 86%

3D précalculée pour la visite en images de synthèse des lieux et séquences cinématiques sympa. Pénombre de rigueur.

ANIMATION 50%

Peu d'action. Les déplacements de Laura auraient pu être un tantinet plus rapides.

MUSIQUE 89%

En osmose avec l'aventure, mais de facture classique.

BRUITAGES 90%

Voix digitalisées (en français) bien rendues et bons bruitages.

DUREE DE VIE 75%

Vous avez deux heures pour achever l'aventure ou il faudra tout recommencer! Seuls les débutants auront fort à faire.

JOUABILITE 90%

Nickel, mais le panel d'actions est très réduit.

INTERET PROS 69%/DEBUTANTS 90%

Un jeu d'aventure très "guidé", idéal pour s'initier. Les pros du genre en viendront, quant à eux, trop vite à bout.



CONTRÔLE: AISÉ
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUES: -

DISPONIBILITÉ: OUI

PLAYSTATION

PRESENTATION 90%

Idem.

GRAPHISMES 89%

Beaucoup plus lumineux que sur Saturn, pour un rendu plus réussi.

ANIMATION 50%

Idem.

MUSIQUE 89%

Idem.

BRUITAGES 90%

Idem.

DUREE DE VIE 75%

Idem.

JOUABILITE 90%

Idem.

INTERET PROS 70%/DEBUTANTS 91%

Un jeu d'aventure facile et très pédagogique, qui plaira aux débutants. Les graphismes sont plus beaux que sur Saturn du fait d'effets de lumière mieux rendus.

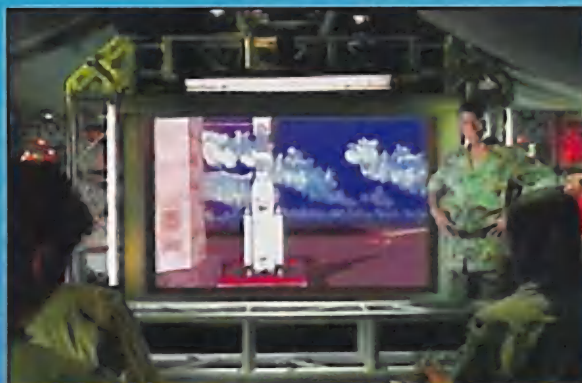
AGILE WARRIOR



Vous pourrez ralentir ou accélérer grâce aux boutons L1 et R1.



Après avoir explosé dans des gerbes de sang, les soldats au sol laisseront échapper un cri tout à fait convaincant. "Faut qu'ça saigne", comme dirait l'autre.



Ces séquences vidéo tiendront lieu de briefings. Tenue correcte et anglais parlé exigés.

FIRESTORM VS AGILE WARRIOR

Testé dans Consoles+ n° 50, Firestorm est davantage axé sur la simulation qu'Agile Warrior. Ces deux jeux sont donc complémentaires. Sur le plan technique, l'effet de clipping est beaucoup moins marqué dans Agile Warrior, pour une vitesse d'animation comparable. Les commentaires en français dans Firestorm apportent un plus indéniable. Par ailleurs, si la quantité d'armes disponibles dans Agile Warrior est impressionnante, leurs effets sont moins réussis que chez son concurrent. Voici donc le mot de la fin: Agile Warrior est spectaculaire, irréaliste et particulièrement difficile, tandis que Firestorm est plus réaliste et mieux structuré. Personnellement, entre ces deux jeux de très bonne facture ma faveur irait plutôt à Firestorm.



Alors que la cible au sol est lockée avec votre missile air-sol Maverick, vous pouvez continuer à tirer sur l'hélico à la mitraillette.



Les bonus, nombreux, se présentent sous la forme d'icônes en suspension dans l'air. Pour en profiter, passez dessus.



Les inconditionnels d'After Burner ne s'y tromperont pas. Agile Warrior baigne dans les mêmes eaux, à la seule différence que vous vous baladerez où bon vous semble! Le Mig mis à votre disposition par l'armée américaine se révèle doté d'atouts pour le moins... surprenants. Non seulement il peut contenir une quantité d'armes, disons-le franchement, industrielle (50 bombes au napalm, 78 missiles Sidewinger, 30 missiles Maverick et une vingtaine de mini-bombes H, par exemple...), mais en plus, cet engin de mort aura la possibilité de réaliser des déplacements latéraux à la manière du héros meurtrier de Doom. Ben ouais! Des déplacements de côté, des "pas chassés", si vous préférez. D'aucuns trouveront cela absurde, mais c'est que Agile Warrior tient plus de l'arcade que de la simulation. Il suffit de voir la quantité de bonus à récupérer en chemin pour s'en convaincre. A chaque fois que vous détruirez certains objectifs, des bonus apparaîtront en suspension dans l'air. Armure, fuel, ou missiles en tous genres, le choix sera vaste et il vous faudra vous montrer judicieux (vous allez vite vous rendre compte que les bonus d'armure ou de fuel sont plus qu'utiles...). En ce qui concerne les missions, Agile Warrior est assez hétéroclite. Trois destinations sont proposées au départ, au cours desquelles vous devrez absolument tout détruire. Vu la difficulté du jeu et le peu de temps imparti pour le tester, nous n'avons pu voir si de nouvelles destinations vous sont proposées après les trois premières missions. Le fait est que les meilleurs vont s'arracher les cheveux. Encore faut-il ne pas craquer...

DURES MISSIONS DE DURS

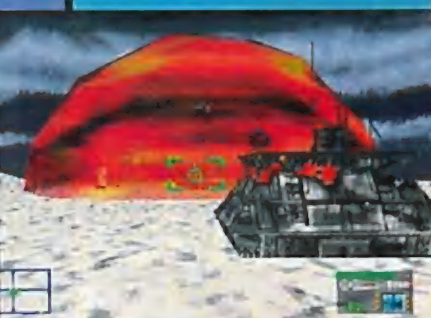
Vos trois premières missions se déroulent respectivement en Guyane, au sud de l'Asie et en Russie. A chaque fois, la mission est décomposée en une dizaine de sous-missions dont deux ou trois principales. En Guyane, il vous faudra par exemple détruire tous les radars, puis trouver la rampe de lancement d'Ariane pour la faire exploser. Plus vous avancez dans les niveaux, plus cela devient difficile, et j'ai comme l'impression qu'il faut TOUT détruire pour remplir complètement sa mission. Les destinations suivantes sont, comme de bien entendu, beaucoup plus compliquées...



Une bonne solution pour détruire Ariane consiste à la locker avec un missile Maverick.



En Asie du Sud, vous devrez détruire les labos d'un trafiquant de drogue et vous attaquer ensuite à son Q.G.



Voici la base où se cache le général qui a pété un plomb et veut s'attaquer à l'Alaska.



Les explosions sont spectaculaires. N'oubliez pas que, dans de nombreux cas, les objectifs détruits recèlent de nombreux bonus.

AVIS

oui, mais...



SPY

Que ce soit clair, Agile Warrior est un jeu d'arcade plus qu'une simulation. Un jeu d'arcade dans lequel vous pouvez récupérer des missiles en vol (!), déplacer latéralement votre Mig (re-!), ou transporter une quantité d'armes tout simplement aberrante. Mais après tout, ce sont ces petits détails qui font le charme de cette tuerie (bien) organisée. Certes, la difficulté du jeu est très mal dosée (trois heures, j'ai mis trois heures à finir la première mission de la première destination, qui en compte douze!), mais Agile Warrior n'en est pas moins un excellent défouloir. Pas un défouloir bien bourrin comme A.H.L. les aime, mais un défouloir beaucoup plus stratégique, plus réfléchi, où enfin vous allez tuer pour quelque chose: pour récupérer des bonus boosteurs, notamment, et devenir encore plus meurtrier! Gnarf, gnarf... Vous allez vous amuser!

AVIS



MARC

Bien qu'Agile Warrior ne soit pas une excellente simulation (l'avion est aussi maniable qu'un hélicoptère, voire plus), je me suis amusé comme un petit fou. Bon, d'accord, la musique est parfois un peu bizarre et les bonus flottent dans les airs. Et alors? du moment que le fun et le game-play sont au rendez-vous, que demander de plus? Si vous êtes un puriste à la recherche du réalisme, du genre à accrocher des toilettes, vous allez être un peu dérouté. En revanche, si ce qui vous intéresse dans la vie, c'est de faire exploser tout ce qui vous passe sous le nez, la bave aux lèvres, Agile Warrior va vous plaire. C'est pas fin, mais ça se mange sans faim quand même!



ÉDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: FÉVRIER
PRIX: D

SIMUL'ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUES: MOTS DE PASSE
SAUVEGARDE: NON

PRESENTATION 84%

Séquences vidéo de qualité pour le briefing ainsi qu'une démo qui n'apporte pas grand-chose.

GRAPHISMES 89%

Toute l'artillerie est fidèlement reproduite et les décors sont honnêtes.

ANIMATION 91%

Parfois quelques ralentissements, mais la vitesse du Mig est très correcte.

MUSIQUE 88%

Agréable et bien adaptée aux situations.

BRUITAGES 82%

On ne peut plus explosifs. Les commentaires en cours de jeu sont pour leur part incompréhensibles.

DURÉE DE VIE 75%

Soit vous vous faites hara-kiri après deux heures de jeu, soit vous appréciez et en avez pour un bon mois avant de le finir.

JOUABILITÉ 90%

Tous les boutons du pad sont utilisés et, avec de la pratique, on ne s'y paume pas trop...

INTERET 89%

Un jeu de simul'action fort difficile et très bourrin (dans le bon sens du terme). A voir.

JAGUAR REVIEW

Ruiner Pinball

Imaginez plusieurs flippers reliés entre eux et vous aurez un aperçu de Ruiner et de ses deux tables de jeu très spéciales. Le réalisme et la fantaisie se mêlent sur fond de guerre ou de magie noire, et votre balle a des missions à accomplir...

Outre les options classiques de difficulté, nombre de joueurs, nombre de balles et style de balle – lisse ou ornée d'un crâne –, vous pouvez choisir d'afficher le petit écran d'une TinyCam sur le côté gauche du flipper, ce qui vous permettra de zoomer sur les targettes à dégommer selon les bonus enclenchés. Et des bonus, il y en a un paquet sur chacun des deux flippers proposés! Le premier, Ruiner, vous met aux commandes d'une balle pilote de chasse nommée Defcon. A vous le terrain de deux tables de flipper accolées pour dégommer avions, tanks, parachutistes (...) tout en évitant les civils, qui risquent de laisser des tâches sanglantes sur l'écran si votre balle passe dessus! Pour venir à bout des cinq niveaux de jeu, il vous faudra dégommer certaines cibles au bon moment. La précision est de rigueur, tout comme dans l'autre flipper de cette cartouche, nommé Tower. Dans ce dernier, trois tables verticales composent une tour maléfique qui s'effondrera grâce aux trois sorts déclenchés par votre balle. Enfin, si vous y arrivez... Des vampires, araignées et autres éléments nuisibles viennent embouteiller les trajets pour corser l'ambiance. Au-delà de ces missions, les tables de flipper possèdent tout ce qui fait l'attrait des tables classiques, à savoir multiballes, tilt, différents flippers, bonus à gogo, etc.



Vue de loin et un peu floue: les deux tables de Ruiner s'affichent ensemble lors des multiballes!



Quand vous empruntez certaines rampes, des vampires sortent de leur cachette.



C'est la ruine: votre balle a dégommé malencontreusement des civils, et vous perdez des points.



L'autre du dragon est en haut de la tour.



Avions, parachutistes et caisses d'explosifs à l'écran.

AVIS oui, mais...



ELVIRA

Eternelle question à propos des jeux de flipper: doit-on les adapter en jeux vidéo ou mieux vaut-il les laisser libres et sauvages dans les bars? Que les éditeurs

préservent le réalisme ou qu'ils mêlent des phases de plates-formes aux tables de jeu, rien n'est jamais vraiment convaincant sur nos consoles... Atari a choisi encore une autre voie en étendant la surface du jeu à plusieurs tables réalistes accolées et en boostant l'action de petites "missions". Le résultat est sympathique, d'autant que l'animation est bien fluide. Mais les flippers paraîtront un peu mous, les graphismes n'ont rien d'exceptionnel et, surtout, les textes ne sont pas très lisibles alors que ces indications sont nécessaires au jeu.



ATARI/ATARI

PRIX: D

1-4 JOUEURS NON SIMULTANÉS/FLIPPER

PRESENTATION 60%

Quelques miettes de démo et un écran-titre à pleurer.

GRAPHISMES 80%

Fins et bien colorés. Selon les endroits, parfois fouillis, parfois trop vides!

ANIMATION 83%

La balle bouge bien, de même que les petites animations des flippers. Scrolling un peu flou.

MUSIQUE 80%

En accord avec les thèmes des jeux. Pas mal.

BRUITAGES 81%

Explosions, tirs, rires sardoniques... Ils sont bien rendus.

DURÉE DE VIE 83%

On se refait régulièrement une petite partie... ne serait-ce que pour amortir l'investissement!

JOUABILITÉ 82%

Aucun problème si ce n'est les indications écrites, peu lisibles.

INTERET 80%

Un jeu de flipper bien conçu et assez original, mais aux graphismes assez classiques si on le compare aux autres jeux du genre.

TRUE pinball

Encore un nouveau flipper pour les piliers de bar passés au salon! Doté de quatre tables en haute résolution, True Pinball propose une action très classique.

Vikings, Babewatch, Law and Justice et Extrême Sports impressionnent tout d'abord par leurs graphismes soignés, d'une grande finesse. Couleurs chatoyantes et rampes multiples laissent augurer de bons moments. L'animation est correcte, même s'il faut bien avouer que la balle n'est pas une fusée et que les flippers ne la renvoient que très mollement sur certaines des tables. Trois angles de vue sont proposés: la vue 3D, la vue "3D Higher" et la vue de haut. Cela dit, la différence entre la vue 3D et la vue 3D Higher ne saute pas aux yeux. La vue de haut classique permet quant à elle de passer à la vitesse supérieure: la balle va plus vite et les flippers ont plus de punch. A noter qu'il est possible de "bourrer" les tables (vers la droite, la gauche ou le haut) mais, gare au tilt, très sensible!

AVIS

non!

Tout cela manque terriblement d'action! Certes, comme d'habitude, il faut enchaîner certains coups en suivant les indications portées en haut de l'écran,

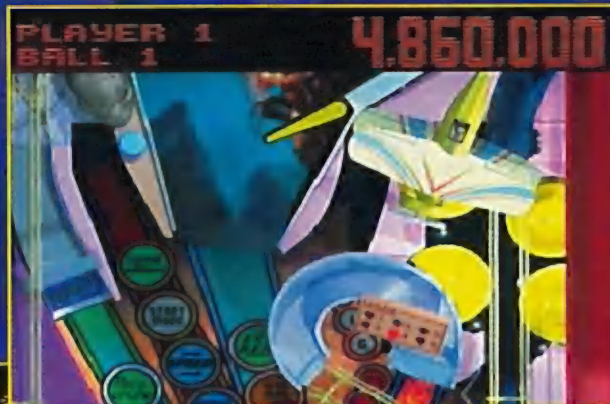
ELVIRA

mais cela n'a rien de palpitant... Pourtant, chaque table est munie de rampes qui sillonnent le terrain et les graphismes sont vraiment réussis. Mais rien n'y fait: on ne s'amuse pas, d'autant moins que les flippers sont d'une mollesse affligeante, hormis ESPM, qui s'en tire mieux que les trois autres en vivifiant un peu le jeu.

"Mme Schmoll, je vous échange deux True Pinball contre un Digital Pinball.

- Non merci, le mien lave plus blanc..."

La vue de haut, est plus claire, mais le scrolling est mal conçu et trop rapide pour que l'on puisse bien suivre la balle.



Extrême Sports est le plus speed des quatre flippers (ici en vue 3D).



Vikings, avec la vue 3D Higher.



Babewatch.



OCEAN/OCEAN

PRIX: D

1-2 JOUEURS/FLIPPER

PRESENTATION 80%

Multiples options, avec trois angles de vue et la possibilité de reconfigurer comme bon vous semble.

GRAPHISMES 84%

Tables en haute résolution avec des graphismes soignés et bien colorés. Flippers médiocres.

ANIMATION 75%

Bonne fluidité de balle mais des flippers bien mous.

MUSIQUE 80%

Accordée aux thèmes des tables.

BRUITAGES 82%

Voix digitalisées bien rendues. Peu d'effets sonores avec la balle.

DUREE DE VIE 70%

Des tables très classiques et sans beaucoup de surprise.

JOUABILITE 80%

Scrolling mal conçu en vue "à plat". Sinon bonne jouabilité malgré la lenteur.

INTERET 77%

Quatre tables aux graphismes peaufinés, mais une action classique. Le tout sonne un peu creux...

PLAYSTATION REVIEW

Atendu depuis de longs mois maintenant, Assault Rigs est enfin disponible sur Playstation. Dans ce jeu fortement inspiré du film "Tron" de Walt Disney, mêlant shoot'em up et jeu de réflexion, vous voici aux commandes d'un char futuriste, prisonnier d'un monde virtuel.

L'introduction, d'une remarquable qualité et entièrement réalisée en images de synthèse, nous fait découvrir ce que seront peut-être les jeux vidéo du futur: ils seront virtuels ou ne seront pas! Assault Rigs est censé représenter ce qu'un joueur immergé dans ce monde 3D imaginaire verrait dans son visio-casque. Il s'agit en fait de diriger un tank dans de longs cou-

loirs, généralement des labyrinthes, à la recherche d'un certain nombre de gemmes. Ce sont ces dernières qui vous ouvriront les portes de la sortie, vous permettant ainsi d'accéder à un nouveau niveau. Chaque partie du décor, mais aussi vos adversaires et votre tank, bénéficient d'un placage de texture du plus bel effet. A travers les niveaux, il est aussi possible de récolter de multiples gadgets, par exemple un bouclier de renfort ou des missiles auto-guidés, qui vous seront fort utiles pour la suite du jeu. Sachez également qu'un délai vous est imparti à chaque nouveau niveau. Passé ce délai, c'est la mort assurée. Inutile de flâner, donc. Assault Rigs s'adresse à des joueurs expérimentés, habitués à devoir s'orienter dans des labyrinthes en 3D.

AVIS

ach so, ouigs !



NIIICO

Les premiers instants passés sur Assault Rigs sont vraiment déroutants! Il arrive en effet que l'ordinateur exécute automatiquement des zooms avant afin d'optimiser au maximum la vision du jeu. Cette sorte de va-et-vient très répétitif risque de faire tourner les talons à bon nombre d'entre vous. En fait d'optimisation, on se trouve rapidement agacé par ces manœuvres malencontreuses. Il est également dommage de ne pas avoir une carte globale du niveau dans lequel on évolue, comme dans Doom (ou comme dans Descent, qui va sortir prochainement). Dans un univers en 3D, on a besoin de repères. Mais ce sont bien là les seuls défauts du jeu. En effet, les niveaux sont très nombreux (une cinquantaine) et les graphismes mappés s'avèrent très réussis. Le mode 2 joueurs vient donner du piment au jeu, invitant deux personnes à s'affronter dans un duel à mort.



Dès le niveau 6, des placages de texture d'une excellente qualité font leur apparition sur les chars ennemis, mais également sur tous les éléments du décor.

Certains niveaux (ici, le seizième) sont parfois constitués de passages escarpés et situés très en hauteur. Vue panoramique assurée!



Le bouclier enveloppe votre véhicule d'une armure imperméable à tous tirs ennemis.

VUES À GOGO

Assault Rigs propose cinq angles de vue différents. Vue interne, dite subjective, vue de la tourelle du char, vue arrière, vue plus en arrière et plus en hauteur et, enfin, une vue du dessus. Si certaines peuvent vous paraître injouables en temps normal, elles se révèlent fort utiles pour les passages délicats que comporte de temps à autre le jeu. Explications en images.

La vue arrière est celle qui convient certainement le mieux au jeu: l'angle de vue est idéal et le champ de vision profond.



Si la vue à la verticale est injouable, elle permet en revanche de se placer idéalement sur les plates-formes mouvantes.



La vue subjective vous permet de voir le jeu à travers les yeux du pilote du char. Cette vision offre parfois des surprises de taille...

PLAYSTATION REVIEW



Trois types de véhicule sont proposés, chacun ayant ses propres caractéristiques. Swift Unit dispose d'un bouclier faible mais est très rapide; pour Armour Unit, c'est l'inverse; le Hybrid Unit (ici en photo) s'avère équilibré en toute chose.

GADGETS EN STOCK

La tourelle autodirectionnelle permet, une fois activée, de "locker" automatiquement les adversaires. Inutile de viser, appuyez simplement sur le bouton de tir.



Afin de renforcer et de customiser votre véhicule durant les parties, il est possible de récupérer de temps à autre divers gadgets camouflés dans de gros cubes bleus. Pour les faire apparaître, il suffit de shooter dedans puis de les toucher pour s'en saisir.



Le laser est une arme à la puissance de feu redoutable. Vous ne disposez, hélas! que de quinze tirs. Visez juste!

Le canon mitrailleur permet d'envoyer des rafales de balles destructrices sur vos adversaires. Attention, vous n'avez que 250 cartouches et les munitions s'épuisent vite.



AVIS

oui, mais...



SPY

Je dois bien vous avouer que je ne suis pas un fervent admirateur d'Assault Rigs. Non qu'il soit insipide ou d'une réalisation graphique médiocre, mais il ne m'a pas passionné, c'est tout. Je n'arrive pas à rentrer dans le jeu et j'ai traversé une vingtaine de labyrinthes sans émotion aucune. Un comble, pourront penser certains, surtout quand l'on voit la machine de réalité virtuelle ci-contre (voir photo). L'évolution est pourtant bien pensée, car votre pétoire se

dote au fur et à mesure d'armes aux incidences intéressantes. Mais là où le bât blesse, c'est que plus vous avancez, plus il vous sera difficile de récolter des gemmes pour trouver la sortie, objectif qui devient prioritaire sur le blast... Peut-être suis-je trop sévère, et certains seront sans doute séduits par ce jeu.



Assault Rigs

presented in

ÉDITEUR: SONY/PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: S.C.E.E.
DISPONIBILITÉ: 9 FÉVRIER 96
PRIX: D

SHOOT'EM UP 3D
1-2 JOUEURS (AVEC CÂBLE LINK)
CONTRÔLE: DÉLICAT
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: PASSWORDS
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 95%

Comme dans chacun des jeux Psygnosis, elle est remarquable, extrêmement soignée.

GRAPHISMES 90%

Les premiers niveaux sont assez dépouillés; plus loin, ils bénéficient de placages de texture.

ANIMATION 90%

Il n'y a pas de ralentissement à signaler. Les déplacements du char sont fluides et souples.

MUSIQUE 91%

Répertoire funk, rap et rock... Il faut satisfaire tout le monde.

BRUITAGES 85%

"Zap!" et "Boum!", tirs laser et explosions... Il n'y a pas grand-chose.

DURÉE DE VIE 89%

Le jeu gagne en difficulté à chaque nouveau niveau. 50 tableaux vous attendent.

JOUABILITÉ 85%

Le char se manie facilement, mais les quelques changements de vue automatique nuisent à la vision du jeu.

INTÉRÊT 88%

Assault Rigs est un peu déroutant au départ mais finit par séduire. Le mode 2 joueurs renforce un peu son intérêt.

SATURN REVIEW

AVIS

oui!



PANDA

Voilà un jeu qui ne m'a pas laissé indifférent. Est-ce dû à la présence de charmantes jeunes filles? Pas seulement: la réalisation est très bonne, la conduite agréable, les mélodies collent bien à l'action... Seule ombre au tableau: le mode 2 joueurs est nul! On dirait que les programmeurs sont passés en basse résolution car, graphiquement, ce n'est plus du tout le même jeu! On fera comme si ce mode n'existait pas. En bref, un jeu qui, s'il n'est pas un hit, m'a fait passer un bon moment. Alors si vous aimez les jeux de voitures et les jolies filles asiatiques, roulez jeunesse.



La voiture rouge est de loin ma préférée!

Les dérapages sont très marrants. On peut en enchaîner plusieurs sans perdre trop de vitesse.



WANGAN DEAD HEAT



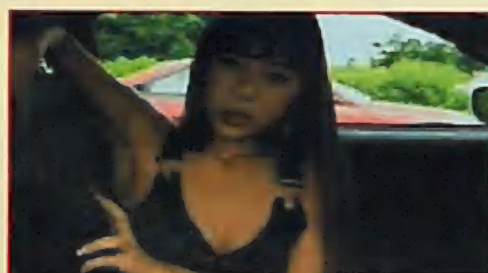
L'angle de vue le plus rapproché.

OH, LES FILLES!

Comme vous allez pouvoir le constater ci-dessous, selon vos qualités de pilote, les filles se comportent de façon différente. C'est bien connu, on n'a que ce qu'on mérite. Un système stimulant...

Lancer un nouveau jeu de course de bagnoles après Sega Rally, voilà qui peut paraître assez audacieux! Mais fi des préjugés, et étudions ce jeu étirant d'un peu plus près. Dead Heat commence par une présentation sympa où l'on voit une superbe voiture sur un périphérique japonais! Très banalement, vous devrez faire ensuite votre choix parmi une des trois voitures proposées, puis, et c'est moins banal, dans le mode Story, il vous faudra aussi sélectionner votre copilote. Là où cela devient intéressant, c'est que ce sont de charmantes demoiselles! A vous donc de les impressionner en finissant bien placé sur la première course! Mais attention: être un as du volant ne suffira pas, il faut aussi éviter d'encaisser trop de chocs, car ces demoiselles ont le cœur fragile et n'apprécient pas les sorties de route. De plus, certaines ont une nette préférence

pour une conduite tout en dérapages... Le challenge est de taille, mais au bout des cinq courses, votre partenaire, pour vous remercier de la balade, se présentera à vous en maillot de bain! Et ce n'est pas fini, puisqu'il vous faudra ensuite prouver vos talents de pilote en pleine nuit. Pour vous familiariser avec la piste, vous pourrez vous entraîner avec un mode du genre Time Attack, dans lequel vous pourrez accéder directement à une course de votre choix parmi les cinq. Mais cela ne vous sera pas forcément très utile. Dans ce jeu, il s'agit moins de réaliser le meilleur temps ou négocier au mieux les virages que d'apprendre à maîtriser parfaitement les techniques de dépassement. En effet, la console ne se laisse pas doubler facilement, et n'hésite pas à vous faire des queues de poisson et bien d'autres indécrottes. N'oubliez pas une chose: évitez tout carambolage...



REVIEW

Le mode
2 joueurs,
en vue
subjective,
de l'intérieur
de la voiture.



Cette vue éloignée est celle qu'utilise généralement Cheub.



Y a-t-il un pilote dans ce bolide?



La nuit, tous les chats sont gris, sauf les Panda!

AVIS

oui!



CHEUB

Ce jeu est surprenant... Pourtant, lorsque le Panda m'a annoncé l'arrivée du jeu à la rédaction, j'avoue que cela ne m'a fait ni chaud ni froid. Mais j'ai tout de suite été agréablement surpris par les graphismes, ainsi que par l'animation 3D à peine bug-gée et presque sans clipping. Mais le plus "intéressant" dans le jeu est le fait que l'on doit choisir un coéquipier, ou plutôt une... coéquipière! Eh oui, on se retrouve aux côtés de charmantes (enfin, pas toutes, mais bon...) jeunes filles, et il faut d'abord leur prouver vos talents de pilote émérite avant de pouvoir les inviter dans votre bolide. La maniabilité des voitures est sans reproche, elles répondent sans faille au moindre effleurement du pad. Mon seul regret concerne la gestion des collisions (pas de tonneaux, par exemple). En résumé, si vous êtes las de Daytona ou avez envie de vous instruire sur l'anatomie des Japonaises, vous pouvez dépenser vos étrennes.



ÉDITEUR: JVC/PACK IN VIDEO

DISTRIBUTEUR: IMPORT

DISPONIBILITÉ: OUI

PRIX: F

COURSE DE VOITURES

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUES: INFINIS

SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION

87%

Une superbe voiture vous est présentée dans un véritable film d'introduction, de bonne qualité.

GRAPHISMES

89%

Sans être aussi beau que Sega Rally, il a son charme et n'est pas désagréable à l'œil.

ANIMATION

90%

L'animation est fluide, l'impression de vitesse est bonne, les dérapages réalistes... Ça roule!

MUSIQUE

90%

La bande-son est entraînante, notamment une chanson en japonais pour les amateurs.

BRUITAGES

85%

Rien de transcendant: les pneus crissent, le moteur rugit et le tour est joué!

DURÉE DE VIE

92%

Venir à bout des cinq courses n'est pas évident, surtout en ménageant les nerfs de vos copilotes.

JOUABILITÉ

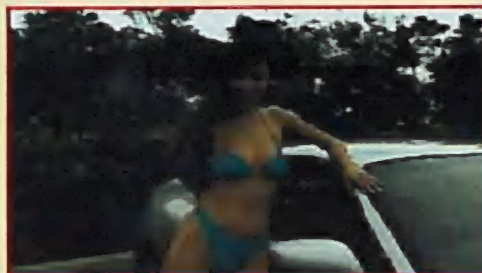
90%

La voiture a un très bon comportement et répond bien aux impulsions du pad.

INTERET

88%

Un bon jeu assez original, impeccable sur le plan technique, qui égale presque Sega Rally.



actua soccer

Quand les jeux vidéo et la télé ne feront plus qu'un, on retrouvera papa-maman devant la console tandis que junior partira travailler en costard cravate! Tremblez, frères consoleux car cette troublante prédiction vient de s'accomplir. Actua Soccer est le premier football virtuel à avoir un commentateur réel, en la personne de Thierry Roland. Voici nos premières impressions sur ce mariage contre nature... Et si Thierry Roland n'existait pas? Et si ce fameux commentateur français n'était qu'une voix numérique, voguant sur les ondes hertziennes au gré des rencontres de football? On pourrait se poser cette question après avoir joué à Actua Soccer. Nous qui étions habitués aux "bips" et "blonk" ou, au mieux, "wwwuussssh" pour simuler la foule en délire, voilà qu'on se retrouve face à des jeux de foot réalistes, avec des caméras qui virevoltent en tous sens et Thierry Roland qui commente nos exploits. C'est tellement bien fait qu'on se demande s'il n'est pas caché derrière la télé. Mais stoppons le délire: même si c'est une grande première pour une simulation de foot en France, le résultat n'est pas criant... de vérité. En fait, les commentaires, pourtant croustillants, sont parfois en total décalage avec l'action sur le terrain. Raté donc pour l'effet de prestige, mais, au moins, on rigole bien.

Au niveau du game-play, les programmeurs de Gremlin ont conçu un système de curseur situé au pied du joueur et qui change de forme selon les situations: carré quand il est en position pour faire un centre, étoile pour une reprise de volée, tête ou encore bicyclette selon les cas. Ce système permet un meilleur suivi dans les actions collectives. Malheureusement, les caméras ont, quant à elles, un peu plus de mal à suivre. Ce ne sont pas les angles de vue qui manquent, mais la couverture du terrain n'est pourtant pas optimale. Ce défaut devient particulièrement gênant en mode 2 joueurs. Mieux vaut par ailleurs ne pas parler du mode Ligue qui assomme littéralement le joueur avec des dizaines de tableaux (résultats des matchs des différentes poules) avant de le laisser jouer. Echauffement des nerfs garanti. Ces quelques petits détails, mis bout à bout, gâchent quelque peu le plaisir que l'on prend à jouer à Actua Soccer.



Certaines caméras en mettent plein la vue.

AVIS

oui, mais...



MARC

Actua Soccer est un bon jeu de foot mais il ne tient pas vraiment la route face à des titres comme FIFA'96 ou International Championship. Les caméras sont mal placées (un des goals est mal couvert par les angles de vue) et les passes ne sont pas toujours bien gérées. Il n'est pas nécessaire que les réceptions soient automatiques, mais le joueur pourrait tout de même éviter de tourner le dos à la balle (cela m'est arrivé plus d'une fois)!

Dans un autre registre, les menus à répétition dans les matchs du mode Ligue sont abrutissants au possible. Pourtant, les commentaires de "tout à fait" Thierry sont parfois très appropriés, et je comprend aisément qu'il y ait des décalages par rapport à l'action. La jouabilité est aussi appréciable, bien que difficile à mettre en œuvre. Mais, je le répète, il y a mieux sur Playstation. C'est aussi simple que ça!



Sous un aspect arcade, Actua Soccer n'en reste pas moins complet (quoique concis) dans la gestion des joueurs et des formations.



La vue de haut est carrément mauvaise.

COMME IL VOUS "REPLAYRA"!

Par cet habile jeu de mot, il faut comprendre qu'il y a autant de Replays que vous voudrez dans Actua Soccer. Par contre, c'est à vous de les faire, à l'aide d'une interface style "magnétoscope" et en choisissant le bon angle de vue.



Pas de samba après le but, mais ça bouge bien quand même.



L'animation est de toute beauté. Admirez cet amorti de la poitrine!

SOCCER

"ZE MAKING OF"

Pour la première fois dans un jeu vidéo, Gremlin vous propose de visionner une interview de l'équipe de développement. Comment? Les éditeurs commencent à inclure des reportages dans les jeux? Et nous, alors, on sert à quoi?



Ce carré sous le joueur indique qu'il est en position pour faire un bon centre.



Voici le commentateur anglais. Avouez qu'il est "plus beau", notre Thierry Roland national. Tout à fait!!



La vue éloignée est bien pratique pour repérer ses coéquipiers, mais on distingue mal la forme du curseur.



Non, le Panda ne passera pas!



Pour les corners, mieux vaut tirer puis changer de caméra pour avoir une vue d'ensemble.

AVIS

non!



PANDA

J'aime les bons jeux de foot, j'y passerais des heures. Que dire de ce nouveau titre Playstation? Certes les graphismes sont bons, mais à part ça? Les commentaires ne sont pas toujours corrects, la maniabilité est douteuse (ce qui est dû en grande partie aux différentes vues, toutes aussi injouables les unes que les autres), le scrolling est un peu poussif et, en plus, lors des rotations et de tous les effets dans le genre, l'animation devient terriblement saccadée! Le goal est surprenant: il arrête des boulets mais se laisse bernier par une simple passe! Encore un beau jeu qui n'a pas beaucoup d'intérêt. J'ai quand même battu la pauvre Marcouille, mais je n'ai pas beaucoup de mérite: on jouait tous les deux avec les pieds et il n'a pas beaucoup l'habitude, le pauvre garçon! D'après moi, un jeu à oublier au plus vite.

PLAYSTATION REVIEW



ÉDITEUR: GREMLIN
DISTRIBUTEUR: FUNSOFT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

FOOTBALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLES
CONTINUE: MEMORY CARD

PRESENTATION 45%

Une présentation beaucoup trop fastidieuse en mode Ligue. Impardonnable.

GRAPHISMES 90%

Actua Soccer n'a rien à envier à ses concurrents. Le stade est magnifique.

ANIMATION 85%

Les caméras sont mal placées sur le terrain. En revanche, les joueurs sont bien animés.

MUSIQUE 80%

Ce n'est pas de la musique classique mais, après tout, c'est un jeu de foot...

BRUITAGES 92%

Faire appel à Thierry Roland est une très bonne idée, mais son talent est mal utilisé.

DURÉE DE VIE 84%

Actua Soccer est bon pour des matchs amicaux en mode 2 joueurs.

JOUABILITÉ 80%

En dépit d'un système de curseur original, la jouabilité est quelque peu gâchée par de petits détails irritants.

INTERET 82%

Le bon côtoie le moins bon dans Actua Soccer, ce qui donne un jeu de foot intéressant mais inégal.

SUPER FAMICOM REVIEW

Un nouveau jeu de rôles de la société Square-soft est toujours un événement... Préparez les vitamines, car les nuits vont être longues!

Romancing Saga 3 est, comme vous vous en doutez, un jeu de rôles en japonais. Il ressemble beaucoup à Final Fantasy pour la gestion des combats. La représentation graphique est identique à deux ou trois détails près: dans Romancing Saga 3, les points de vie n'apparaissent en dessous des personnages qu'à la fin de chaque round, un bref instant, et vous ne disposez pas de barre de rapidité! En revanche, les points de magie que vous coûte une attaque sont affichés lorsque vous la sélectionnez, et vous pourrez choisir parmi plusieurs formations pour constituer votre groupe... Vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment du jeu - sauf pendant les combats, bien sûr! A la fin de chaque affrontement victorieux contre les monstres, vous regagnerez tous vos points de vie, mais pas ceux de magie: pensez à bien gérer votre capital de points! Par ailleurs, et ce n'est pas le cas de la plupart des RPG, vous verrez les monstres que vous rencontrerez, ils ne vous tomberont pas sur le paletot sans crier gare! Enfin, lors des déplacements dans les villages ou les donjons, apprenez que le bouton de gauche vous permettra d'accélérer, mais vous ne distinguerez plus alors que les ombres de vos ennemis.



Le village tombe en ruine. Il va vous falloir remettre de l'ordre dans tout ça!

AVIS

oui!



PANDA

système classique mais efficace!

Romancing Saga 3 est clairement un clone de Final Fantasy! Le "character designer" est d'ailleurs le même (Yoshitaka Amano) pour l'un et l'autre. Il est plus simple d'accès que la plupart des RPG en japonais, mais le monde à explorer est si vaste que de nombreuses heures de jeu seront nécessaires avant d'en voir le bout! Même s'il ne révolutionne pas le genre, ce Romancing Saga 3 s'en tire avec les honneurs: un bon jeu, au système classique mais efficace!



Un clone de Batman intervient dans le jeu!

Romancing Saga 3



Essayer d'éviter les monstres est une bonne technique pour faire de vieux os dans ce donjon!



Les personnages attaquent les uns après les autres.

LES BOSS

Ils sont nombreux, ils sont méchants, ils sont forts: ce sont les boss! N'hésitez pas à vous enfuir pour gagner en expérience avant de retourner les affronter!



Qu'il est pas beau: on dirait Spy les jours où il n'a pas le temps d'aller au bistro!



Moi aussi, j'ai un dragon, mais le mien n'a qu'une tête.



Le premier boss... Une formalité!

Romancing Saga 3

► NEU GAME
CONTINUE

© 1995 SQUARE

SQUARESOFT/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/RPG

PRESENTATION 86%

Sympa, avec un combat illustratif.

GRAPHISMES 87%

Ce n'est pas le top du top, mais c'est quand même très bien!

ANIMATION -

Dans ce genre de jeu, l'animation n'a pas vraiment d'importance.

MUSIQUE 90%

La musique est mélodieuse et les morceaux très diversifiés.

BRUITAGES 83%

Honnêtes, sans plus!

DUREE DE VIE 94%

Vous n'êtes pas près de le finir, oh, non!...

JOUABILITE 85%

Bien que le jeu soit en japonais, on s'en débrouille assez bien.

INTERET 90%

Un jeu de rôles de Squaresoft est toujours à prendre au sérieux, surtout quand il s'agit du troisième volet d'une de leurs sagas. Un excellent clone de Final Fantasy!



3615

* 2,23 F la mn



WE ARE THE CHAMPIONS

- 1992** Champion de FRANCE de VPC poids moyens
- 1993** Champion de FRANCE de VPC poids lourds
- 1994** Champion d'EUROPE de VPC poids lourds
- 1995** Champion du MONDE de VPC toutes Catégories

MATERIEL ET ACCESSOIRES SATURN

CARTE MEMOIRE SEGA	349 F + 0F
ACTION REPLAY (ADAPT + MEM + ARP)	369 F + 0F
CARTE VIDEO SATURN (8 FRAMES CO)	1190 F + 0F
CARTE PHOTO CD (PHOTO EN CO)	169 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	199 F + 0F

MATERIEL ET ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL	169 F + 0F
MEMORY CARD	169F + 0F
CABLE LINK	169 F + 0F
SOURIS	199F + 0F
PAD TURBO/RALENTI	129 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	777 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)	
PLAYSTATION Jap et US + 1 jeu	1790 F + 0F
SATURN JAP + 2 jeux	1790 F + 0F
NEO GEO CD + 1 Jeu	1590 F + 0F
MEGA CD + 1 jeu	499 F + 0F
MEGADRIVE + 1 pad + 1 Jeu	299 F + 0F
S. NINTENDO + 1 pad + 1 Jeu	349 F + 0F
3 D.O + jeu	990 F + 0F

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION VF + PAD + CD Dème	2099 F + 0F
SATURN VF + DAYTONA USA	2589 F + 0F
3 DO EURO FZ 10 + 1 jeu	1589 F + 0F
S. NINTENDO + M. ALL STAR	699 F + 0F
MEGADRIVE 2 + SONIC 4 + 2 PADS	599 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

Saturn

- SEGA RALLY 399 F + 0F
- VIRTUA FIGHTER 2 399 F + 0F
- V. COP + GUN 469 F + 0F
- X-MEN CHILDREN 399 F + 0F
- F LIVE INFORMATION 399 F + 0F
- MORTAL KOMBAT 2 349 F + 0F
- WORMS 349 F + 0F
- WORLD CUP GOLF 349 F + 0F
- TRUE PINBALL 399 F + 0F
- WINGS ARMS 399 F + 0F
- MYSTARIA 349 F + 0F
- BAKU BAKU 349 F + 0F
- THE HORDE 395 F + 0F
- VIRTUA HANG ON 95 399 F + 0F
- 11TH HOUR 369 F + 0F
- FIFA 96 369 F + 0F
- THUNDERHAWK 2 369 F + 0F

Megadrive

- WEAPONLORD 395 F + 0F
- WORMS 395 F + 0F
- POCAHONTAS 395 F + 0F
- EARTHWORM JIM 2 429 F + 0F
- PHANTASY STAR 4 VF 429 F + 0F

Super Nintendo

- DONKEY KONG 2 529 F + 0F
- YOSHIS ISLAND 479 F + 0F
- MAUI MALARD 479 F + 0F
- MADDEN NFL 96 429 F + 0F
- LOBO 479 F + 0F
- WORMS 479 F + 0F
- MISSION IMPOSSIBLE 429 F + 0F

Sony playstation

- INTER CHAMP. SOCCER 349 F + 0F
- ACTUA SOCCER 349 F + 0F
- ROAD RASH 349 F + 0F
- DOOM 349 F + 0F
- NBA IN THE ZONE 349 F + 0F
- WING COMMANDER 3 349 F + 0F
- EXTREME GAMES 349 F + 0F
- TWISTED METAL 349 F + 0F
- KRAZY YVAN 349 F + 0F
- LOVE SOLDIER 349 F + 0F
- THEME PARK 349 F + 0F
- RAYMAN 349 F + 0F
- ASSAULT RIGS 349 F + 0F
- TOTAL NBA 349 F + 0F
- POWER SERVE 349 F + 0F
- MICKEYMANIA 349 F + 0F
- JOHNNY BAZOOKATONE 349 F + 0F
- ZERO DIVIDE 349 F + 0F
- TOSHINDEN 349 F + 0F
- ALONE IN THE DARK 349 F + 0F
- GEX 349 F + 0F
- MADDEN NFL 96 349 F + 0F
- TRUE PINBALL 349 F + 0F
- PHILOSOMA 349 F + 0F
- VIEW POINT 349 F + 0F
- REVOLUTION X 349 F + 0F
- SHELLSHOCK 349 F + 0F
- MORTAL KOMBAT 3 349 F + 0F
- THUNDERHAWK 2 349 F + 0F
- WORMS 349 F + 0F
- PGA 96 349 F + 0F
- LOADED 349 F + 0F

+ TOUS LES AUTRES A DECOUVRIR SUR 3615 CONSOLPLUS

MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION
TOUT EST TROUVABLE POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS ON A TOUT!

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

TOTAL

COORDONNEES

Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal :

REGLEMENT

- ☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
- ☐ CARTE BANCAIRE
- Expire fin
- ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

dec 95

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles
Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

Les frais de port : c'est nul !
3615 Consolplus
Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
= Les moins chers de France

ON RACHETE CASH

- JEUX PSX 150/190 F
- JEUX SATURN 130/195 F
- JEUX S. NINTENDO 50/100/200 F
- JEUX MEGADRIVE 70/130 F

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAME'S 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

* frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs sinon + 20 F

HI-OCTANE



Vous allez passer votre temps à vous faire tirer dessus, alors profitez-en pour apprendre à faire fonctionner votre turbo (bouton B), votre salut est dans la fuite...



Lors de la course poursuite, c'est votre dernière (le meilleur temps que vous avez fait sur le circuit) que vous allez devoir rattraper...



Quand vous n'avez plus ni munitions ni fuel, cet énorme UFO vous fait perdre un temps précieux juste pour vous ravitailler le strict minimum. Foncez plutôt aux bornes de ravitaillement.



En mode 2 joueurs, les ralentissements sont aussi nombreux qu'insupportables. Dommage, car l'impression de vitesse n'est pas mal rendue.



Lors de votre ravitaillement, pensez que vous n'êtes pas invulnérable... "The show must go on!"

AVIS oui, mais...



SPY

Voilà encore un de ces jeux qui alimentent des débats sans fin. Premier point de contestation, d'aucuns trouvent qu'il est moche: certes, ce n'est pas ce qu'on a vu de plus beau sur Saturn, mais les décors varient et, quand on rentre dans le jeu, on n'y fait plus attention. Deuxième point, le jeu serait trop facile et on s'ennuierait vite: tout dépend du joueur, car les modes de jeu sont suffisamment différents et nombreux, et les neuf circuits sont originaux... Troisième point, c'est nul (combien de badauds ont offert de le jeter en pâture à Ze Killer!); je dirai simplement qu'il n'est pas génial, c'est vrai. Mais je reste convaincu que Hi-Octane peut trouver son public, et je suis également sûr de ne pas en faire partie...



BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE-SHOOT'EM UP

PRESENTATION 60%

Mouais... Un écran-titre raté et une démo plus qu'anodine. Les statistiques sont appréciables.

GRAPHISMES 50%

A la croisée d'un Virtua Racing et d'un Pole Position (oui, l'ancêtre!). Vous risquez de ne pas apprécier.

ANIMATION 60%

Nombreux ralentissements et bugs d'affichage à gogo. La vitesse de jeu est pourtant rapide.

MUSIQUE 90%

Une douce techno... qui martèlera votre crâne!

BRUITAGES 79%

Assourdissants au possible, mais que désirer hormis les bruits d'explosion et les "yahoo"?

DUREE DE VIE 85%

Ça passe ou ça casse, à vous de ne pas craquer!

JOUABILITE 73%

Les bolides ne sont pas très contrôlables au début, mais la pratique aidant, on s'y fait.

INTERET 77%

Une course poursuite pas très haletante qui risque de ne pas convaincre face à des Daytona, Sega Rally ou même Cyberspeedway...

WORMS

**TOUTE LA PRESSE EST FOLLE
DE CES PETITES VERMINES !**



CD Consoles : ★ ★ ★ ★ ★



IN-DIS-PEN-SA-BLE !

Si je n'achète qu'un
jeu pour Noël, c'est WORMS !

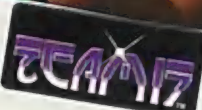
"Fabuleux, Worms est un jeu
comme on aimerait en voir
plus souvent. Son intérêt
est extraordinaire".

Consoles +

90 %

Ces petits vers guerriers ont quelque
chose d'irrésistible. Commencez à jouer
et vous ne pourrez plus vous arrêter.

PLAYER FUZ
98%



Hebdomadaire n° 6

WORMS WORLD

Le 7 décembre 1995

Saturn Force

92 %

"Worms, le MEGA TOP".
"Je vous déconseille
vraiment de le louper".



**PlayStation
Magazine**

"L'essayer c'est l'adopter".



PGA TOUR 96



NBA Live 96 avait ouvert la voie à un système de jeu novateur par rapport à ses précédents épisodes. PGA Tour a suivi le même chemin!

Finis la jauge pour symboliser votre puissance de tir. Finis les pâtes de pixels et les décompositions de mouvement douteuses. On est sur 32 bits, et ça se voit. Première innovation de taille, vous vous en doutez, la qualité des graphismes. A présent, tous les dénivelés de terrain sont pris en compte et l'affichage des décors



L'Overswing est toujours de mise. Grâce à lui, vous pourrez tirer plus fort qu'à l'accoutumée mais vous risquez de perdre en précision.



Les icônes sur la gauche représentent la force et la direction du vent, les effets que vous pouvez donner à la balle et le club sélectionné. Simple et efficace.



Bon, c'est vrai, une fois u'on s'approche des arbres, on se retrouve toujours confronté à des amas de pixels...

n'en souffre pas. De plus, les tracés sont scrupuleusement respectés et le joueur paraît plus vrai que nature. Une fois sur l'un des deux parcours (Spyglass Hill ou TPS à River Highlands), que vous aurez auparavant survolé grâce à une séquence vidéo, vous remarquerez que votre jauge de puissance est maintenant symbolisée par un "indicateur de swing" très précis, mais qui apporte cependant peu de chose par rapport à l'ancienne jauge. Les effets sur la balle (rétro, etc.) sont plus complets et explicites que dans l'ancien système du "fade" ou du "draw". Le vent influe toujours sur vos coups relevés. Les clubs sont interchangeables et, enfin, votre caddie vous prodiguera de judicieux conseils. Reste à jeter un coup d'œil aux modes de jeu (partie au nombre de coups, aux gains, par élimination ou tournoi) et vous pourrez décider de jouer soit un des quatorze professionnels intégrés au jeu soit de créer vos propres joueurs. Swinguez jeunesse.

SÉQUENCE PASSION

Les simulations de sport sur CD ne sont aujourd'hui complètes qu'avec des séquences vidéo. Ici, vous aurez droit à la présentation filmée des deux parcours ainsi qu'à certains coups des quatorze professionnels proposés. Plus futile qu'utile...



Les véritables statistiques sont conservées et, une fois qu'il sera sur le terrain, vous comprendrez pourquoi il a gagné autant de pognon.

L'ergonomie a été considérablement améliorée, puisque vous n'avez plus à passer par des sous-écrans fastidieux pour mettre la balle dans le trou...

AVIS

ça swingue!



SPY

Pour reprendre l'expression de notre vénéré caporal (une main sur le cœur, s'il vous plaît), PGA Tour 96 sur Playstation, ça swingue! PGA a corrigé nombre d'erreurs des précédentes versions et propose un système de jeu des plus complets. Sur le plan visuel, il tranche radicalement avec ses ancêtres. Les décors sont très fouillés et on sentirait presque la brise de Spyglass nous caresser le visage. Mais l'innovation la plus marquante concerne les temps d'accès au disque: on ne poireaute plus une heure avant de passer au coup d'après, et toutes vos actions s'enchaînent presque automatiquement. Dommage seulement qu'il n'y ait "que" deux parcours, mais connaissant l'acharnement d'E.A. Sports, il y a gros à parier que la version 97 comblera ce léger problème.



ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS

PRIX: E

1-4 JOUEURS ALTERNÉS/SIMULATION DE GOLF

PRESENTATION 90%

Les parcours sont présentés en vue aérienne. Quelques séquences vidéo courtes mais sympas.

GRAPHISMES 89%

De la 3D partout (sauf pour les joueurs, digitalisés). Dans l'ensemble, l'aspect visuel est accrocheur.

ANIMATION 92%

Pas de temps d'accès disque interminables, et une superbe décomposition des mouvements.

MUSIQUE 82%

Absente lors du jeu, elle rythme pourtant bien l'introduction, et les mélodies sont de bonne facture.

BRUITAGES 87%

On entend les commentaires que sur le green. Sinon, le canard cancanne et les oiseaux gazouillent.

DUREE DE VIE 90%

Dommage qu'il n'y ait que deux parcours principaux. Sinon, l'essayer c'est l'adopter...

JOUABILITE 87%

La maîtrise de toutes les options vous demandera un temps d'adaptation, mais le système est bien pensé.

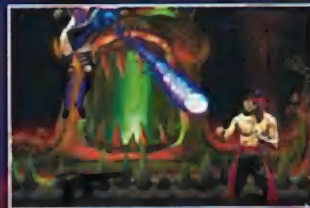
INTERET 92%

Ni plus ni moins la simulation de golf la plus aboutie à ce jour sur console. Un grand moment pour les amateurs de ce sport!

MORTAL KOMBAT 3



AVALE ton GOÛTER
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SNES
SUPER NINTENDO
PAL VERSION

GAME BOY

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

Williams
Williams Manufacturing Company
USA

MIDWAY
Midway Manufacturing Company
USA

Acclaim
Acclaim Entertainment Inc.
USA

VI DRAGON QUEST

Chaque Dragon Quest engendre une petite révolution au Japon, et les boutiques de jeux vidéo de Tokyo sont recouvertes d'affiches du jeu! Que doit-on attendre du sixième volet de cette série qui rend fous les Nippons?

Dragon Quest VI est un jeu de rôles en japonais qui s'inscrit dans la plus pure tradition médiéval-fantastique. Vous commencez avec un personnage qui, au rythme de ses rencontres, se verra placé à la tête d'un petit groupe. Vous devrez gérer les équipements de chaque personnage. Méfiez-vous: lorsque vous gagnez un niveau d'expérience, vos points de vie n'atteignent pas leur maximum, comme dans la plupart des jeux. Le "character designer" du jeu n'est autre qu'Akira Toriyama, le créateur de "Dragon Ball Z", mais aussi de l'une des séries de mangas de... "Dragon Quest"! La notice est d'ailleurs illustrée de plusieurs dessins en couleurs du maître. Dans ce jeu, vous devrez gérer les combats à partir d'une interface graphique en japonais... Un petit tuyau, en passant: pour vous enfuir, utilisez l'option du bas, dans le premier menu. Enfin, sachez que, lors des combats, les monstres apparaissent en 2D, et que vous ne voyez pas vos personnages à l'écran, comme dans Final Fantasy ou Romancing Saga.



Je suis invisible!



Le Panda, bon bougre, empêche le bonhomme de tomber.



Regardez dans les puits, vous pourrez avoir des surprises!



Les combats sont en 2D.



Certains effets graphiques sont sympa, mais ils sont trop rares.



Il y a plusieurs modes de déplacement. Voici celui à travers le monde du jeu.

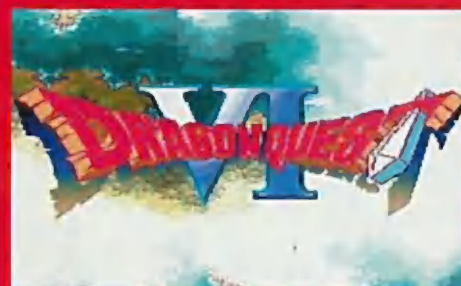
AVIS

oui, mais...



PANDA

Dragon Quest est un titre mythique au Japon. Pourtant, à y regarder d'un peu près, ce sixième épisode est loin de présenter des graphismes au top niveau, le système de jeu est des plus classiques et la gestion des combats est un peu vieillotte... Cela faisait au moins un an que je n'avais plus vu ce genre d'interface! Alors, qu'est-ce qui fait la magie de ce jeu? Eh bien, tout simplement, une histoire très longue, très intéressante, enrichie de rebondissements inattendus et d'une multitude de ces petits détails qui font les grands jeux. Par ailleurs, la musique est excellente. Pourtant, il est clair que ce jeu est à réserver aux amateurs avertis de Role Playing Game en japonais. Quand donc les éditeurs reprendront-ils le merveilleux système d'icônes de Buraï pour la gestion des combats?



ENIX/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/ROLE PLAYING GAME

PRESENTATION 78%

Pas grand-chose à voir... La notice, quant à elle, est très jolie...

GRAPHISMES 80%

Pas encore au niveau d'un Secret of Mana, mais en nette amélioration par rapport à l'épisode précédent.

ANIMATION -

Dans ce genre de jeu, on ne peut pas dire qu'il y ait beaucoup d'animations.

MUSIQUE 91%

Elle est vraiment excellente, dans la grande tradition des Dragon Quest!

BRUITAGES 65%

La bonne vieille NES n'est pas loin... où sont mes boules Quies?

DUREE DE VIE 96%

Avant d'arriver à la moitié du jeu, vous aurez utilisé plusieurs pads...

JOUABILITE 79%

Un RPG en japonais n'est jamais évident, et encore moins quand il s'agit d'un Dragon Quest!

INTERET 84%

Chaque nouveau volet de la série est un événement au Japon. Mais ce jeu est à réserver aux habitués des RPG en japonais, pour un défi à la hauteur!



GAGNEZ TOUS LES MOIS 10 PSX OU SATURN SUR **3615** OBJECTIF GAMES

PLAYSTATION SONY

version française et jap

DRAGON BALL Z	399
ZERO DIVID	499
3*3 EYES	399
Adaptateur japonais/fr/us	299
BOXER ROAD	399
MORTAL KOMBAT 3	399
WIPE OUT	379
TOSHINDEN	349
3D LEMMINGS	349
RAPID RELOAD	349
ACE COMBAT	379
RAYMAN	369
RIDGE RACER	369
NBA JAM TE	399
DESTRUCTION DERBY	369
DISCWORLD	369
RIDGE RACER 2	499
TOHSHINDEN 2	499
ACTUA SOOCER	399
FIFA SOCCER 96	379
NHL 96	379
WORMS	369
NOVASTORM	349
WINNING ELEVEN	399
NBA JAM TE	399
TEKKEN	389
NEWS	TEL

SATURN SEGA

version française et jap

MAGIC KNIGHT	499
DRAGON BALL Z	449
SUPER HANG ON GP 95	449
LUNAR RPG	449
VIRTUA RACING	449
DAYTONA USA	369
VIRTUA FIGHTER REMIX	269
SEGA RALLY	449
VIRTUA FIGHTER 2	449
VIRTUA COP	399
STREET FIGHTER LEGEND	499
DARKSTALKER 2	499
X MEN	449
GOLDEN AXE THE DUEL	449
CLOCKWORK KNIGHT2	399
RAYMAN	369

3DO PANASONIC

CONSOLE FZ-10	1990
EXTENSION AM2	Tél
SPACE HULK	379
WING COMMANDER 4	379
WORLD HERO JET	399
DOOM	399
FIFA 96	Tél
autres titres	Tél

NEO GEO CD SNK

TENGAIMAKYO	399
SAMOURAI RPG	399
SAMOURAI 3	399
PALSTAR	399
FATAL FURY 3	399
KING OF FIGHTER 95	399
autres titres	Tél

VOUS POSSEDEZ UN
MAGASIN ET VOUS
DESIREZ PASSER A
L'ECHOLON
NATIONAL, AVOIR DE
MEILLEURS PRIX, ET
UNE SUPER
REPUTATION. ALORS
REJOIGNEZ
L'ENSEIGNE
OBJECTIF GAMES EN
DEMANDANT PAR
ECRIT UN DOSSIER A
OBJECTIF GAMES 29
RUE GAMBETTA 62000
ARRAS

PAYEZ VOTRE PSX OU SATURN
EN TROIS FOIS
ENVOYEZ NOUS VOTRE COMMANDE
AVEC LES TROIS CHEQUES ET LEURS DATES
D'ENCAISSEMENT AU DOS

ARRIVAGE DE NEWS
TOUTES LES SEMAINES

ACHAT - VENTE - LOCATION - NEUF & OCCASION
POUR COMMANDER TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

ARRAS /franchise 29 RUE GAMBETTA 62000 TEL.: 21/23/46/43	TOULOUSE 1 PLACE DUPUY 31000 TEL.: 61/62/55/66	LILLE 6 RUE SAINT GENOIS 59800 TEL.: 20/55/15/53	HOUILLES 3 AV. CHARLES DE GAULLE 78800 TEL.: 39/68/39/25	CHALON/SAONE 20 RUE D'AUTUN 71100 TEL.: 85/48/16/40	VILLEJUIF 67 AV.DE STALINGRAD 94800 TEL.: 46/78/80/80
WATTRELOS 237 RUE CARNOT 59150 TEL.: 20/02/04/54	BESANCON 1 RUE DE LA REPUBLIQUE 25000 TEL.: 81/82/82/23	ROUEN 116 RUE DU GENERAL LECLERC 76000 TEL.: 35/15/53/84	COGOLIN 27 RUE GAMBETTA 83350 TEL.: 94/54/58/17	AJACCIO RUE MARECHAL LYAUTEY IMMEUBLE MASSENA 20090 TEL.: 95/23/44/75	SAINT LOUIS 10 RUE CH.DE GAULLE 68300 TEL.: 89/67/08/37
BASTIA 20200 1 rue Miséricorde, Imp .le cinéma Studio TEL.:95/31/78/87	BRY/MARNE 4/6 RUE DE NOISY 94360 TEL.: 47/06/34/13	NIORT 10/12 PASSAGE DU COMMERCE 79000 TEL.: 49/24/34/50	MULHOUSE 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 TEL.: 89/46/48/43	HALLUIN 117 RUE DE LILLE 59250 TEL.:20/76/09/73	ATTENTION TOUS LES MAGASINS SONT INDEPENDANTS. LES PRIX BOUTIQUES PEUVENT DONC VARIER DES PRIX V.P.C.

PLAYSTATION REVIEW

TWO-TENKAKU

Tenkaku est le nom de l'une des plus grandes tours d'Ozaka, et c'est fort logiquement que ce shoot'em up se déroule au-dessus de cette ville. Qui saura la reconnaître? Doté d'un scrolling vertical on ne peut plus classique, Two-Tenkaku se démarque toutefois par un choix de vaisseaux important. Quatre vaisseaux sont proposés, dont les différences tiennent à la nature de leurs tirs et à la représentation graphique des explosions de leurs méga-bombes. Ainsi, un des vaisseaux possède un tir à large rayon mais peu puissant quand un autre attaque avec un tir concentré dévastateur. Toujours en ce qui concerne les tirs, sachez que certains ennemis laisseront, après leur disparition, trois types d'icône: des boosteurs pour les armes (cinq niveaux de puissance), des missiles à tête chercheuse et, enfin, des méga-bombes. Vous pourrez en récupérer tout au long des cinq niveaux proposés, de l'espace aérien d'Osaka aux entrailles de la tour qui domine la ville.



Oui, c'est ça, le boss de fin. Heureusement que tous ne sont pas de ce calibre.



Vos armes possèdent quatre niveaux de puissance, mais une icône (trouvez laquelle!) vous permettra de passer directement au cinquième niveau.



Le second niveau se passe au-dessus de la mer. Rien de très original, vous en conviendrez.



Quelques images de synthèse viennent égayer l'ensemble, mais elles sont de piètre qualité.

MÉGA-BOMBES!

Deux types de bombe vous sont proposés: les bombes dévastatrices classiques et les "super-pouvoirs" (votre vaisseau devient invincible et possède un tir surpuissant).



Cette méga-bombe ne sera pas efficace contre certains tirs des boss. Veillez plutôt à éviter ces derniers.



Vous pouvez devenir invulnérable et posséder un tir surpuissant en utilisant le second type de bombe.

AVIS

oui, mais... non!



SPY

A.H.L. est enthousiaste. Normal, il ne jure que par les shoots d'antan... Personnellement, même si je ne suis pas inaccessible à la nostalgie, je n'ai guère été convaincu par Two-Tenkaku. C'est sûr, je me suis amusé un peu, mais à aucun moment, je dis bien à aucun moment je n'ai eu l'impression de jouer sur une Playstation. Les décors sont vides, et rien de spectaculaire ne vient jamais vous titiller la rétine

en termes d'animation. Certes, le jeu n'est pas facile (en Normal, quand vous jouez seul), les ennemis sont coriaces et vos réflexes seront largement sollicités. Cela justifie-t-il que vous y sacrifiez vos économies? Si vous vous sentez attiré par le titre, contentez-vous plutôt de l'obtenir par l'échange ou achetez-le d'occasion...



S.M.E./IMPORT
PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 60%

Des images de synthèse assez médiocres pour un écran-titre minable.

GRAPHISMES 60%

Vides, sans originalité, plats au possible. On se croirait sur une 16 bits.

ANIMATION 40%

Quelques ralentissements pour un jeu sans effets 3D, c'est une honte!

MUSIQUE 80%

Des thèmes sympa et rythmés, dans la mouvance "rock japonais".

BRUITAGES 79%

Rien qui vous fera tomber à la renverse. Ça explose joliment. Point.

DURÉE DE VIE 88%

Le jeu ne comporte que cinq niveaux mais en solitaire (et en mode Normal), il est très dur. Tant mieux.

JOUABILITÉ 85%

Rien à redire: les vaisseaux répondent bien et l'Auto-fire brille par son absence.

INTERET 74%

A réserver aux nostalgiques, ou à acheter d'occase...

SATURN

REVIEW

Mobile suit GUNDAM

Gundam, qui est à l'origine un dessin animé mythique au Japon, débarque sur Saturn. Après une première adaptation ratée sur Playstation, on pouvait s'attendre au pire! Or ce jeu réserve finalement quelques surprises. Encore un nouveau Gundam! Vous y incarnez Amro Ray, et êtes opposé à votre ennemi de toujours, Char Aznable. Dans cette version, votre Mobile Suit (le robot) est doté d'un panel d'armes considérable. Vous disposez d'un rayon laser - auquel il faudra éviter les cadences infernales car il surchauffe rapidement -, d'un sabre laser pour les combats au corps à corps et d'une mitrailleuse au tir auto-directionnel. En plus de ce matériel destructeur, vous avez la possibilité d'utiliser un laser téléguidé, un peu comme dans Panzer Dragoon, où il faut "locker" son adversaire en maintenant la pression sur le bouton de tir. Dans Gundam, cette arme sert à abattre les ennemis qui se trouvent sur les deux autres plans de jeu. A la fin de chaque niveau, un robot tentera de vous éliminer. Lorsque vous aurez vaincu cet ennemi, vous aurez droit à un long dessin animé vous présentant certains passages de la série. Avez-vous le courage nécessaire pour gagner la guerre contre l'empire de Zion?



Votre Mobile suit s'apprête à essuyer l'attaque conjointe de trois robots ennemis.



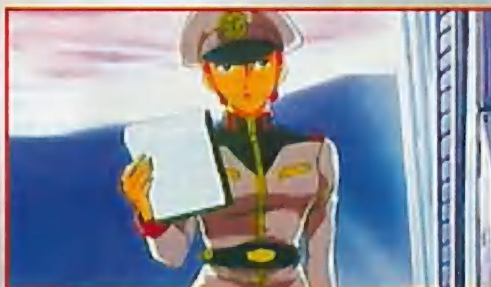
Au premier plan, un ennemi vous attaque. Seul le laser téléguidé permet de le toucher.



Faites attention aux explosions de grenade!



Duel de machines dans un décor apocalyptique.

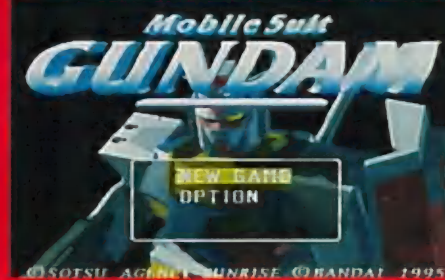


AVIS oui, mais...



PANDA

Mobile Suit Gundam m'a agréablement surpris, vu la qualité des précédentes adaptations de la série. Le jeu est intéressant (quoiqu'un peu répétitif...) et devient même assez difficile à partir du cinquième niveau. Il bénéficie en outre de graphismes assez soignés. Les dessins animés aussi sont sympas, bien qu'ils ne correspondent qu'à la première série de "Gundam" (qui date!). Malheureusement, le maniement du robot n'est pas un exemple de précision. Je dirai donc qu'il s'agit là d'un "excellent" Gundam, c'est-à-dire un jeu très moyen, même s'il plaira sans doute aux amateurs de la série.



© SOTSU AGENCY © SUNRISE © BANDAI 1995

BANDAI/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/ACTION

PRESENTATION 94%

Des séquences de dessin animé de bonne qualité sont disséminées partout dans le jeu.

GRAPHISMES 90%

Les décors sont assez beaux dans l'ensemble, et les robots ne sont pas en reste.

ANIMATION 85%

Sans être fantastique, elle reste d'un niveau honnête.

MUSIQUE 87%

On ne pourrait qualifier les thèmes de chefs-d'œuvre, mais l'ensemble reste discret.

BRUITAGES 80%

Bof, il n'y a pas de quoi s'enthousiasmer: c'est dans l'ensemble assez moyen.

DUREE DE VIE 89%

Même s'il ne paie pas de mine au départ, le jeu se corse drôlement à partir du cinquième niveau.

JOUABILITE 73%

Le maniement du robot n'est pas évident au départ, mais on s'y habitue.

INTERET 81%

C'est le meilleur Gundam auquel il m'ait été donné de jouer... Mais de là à dire que c'est un bon jeu, il y a un gouffre que je me garderai bien de franchir!

REVIEW

WORLD ADVANCED WAR



Le plan de jeu est réparti en plusieurs petits hexagones. La zone éclairée indique jusqu'où vous pouvez vous déplacer.

Fraîchement revenu du Japon, j'ai ramené un bon petit wargame dans mes bagages! Tout se passe pendant la Seconde Guerre mondiale. Si vous vous sentez l'âme d'un commandant, à vous de jouer! Dès le départ vous avez le choix entre deux modes de jeu: Mission ou Campagne. Dans le premier, vous aurez la possibilité de choisir de mener une des dix grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, depuis le Blitzkrieg jusqu'au débarquement en passant par l'invasion de la Russie. Ces batailles se déroulent indépendamment les unes des autres. Si vous avez décidé de contrôler un régiment allemand par exemple, la console en gèrera un ou deux autres ainsi que les régiments de vos ennemis. Mais vous pou-

vez également choisir de contrôler l'ensemble des forces allemandes, tandis qu'un de vos potes contrôlera toutes les armées russes! Autre possibilité offerte par le mode Mission, chacun choisit un régime, et vous pouvez ainsi jouer jusqu'à six. Dans le mode Campagne, vous allez devoir choisir un pays: USA, Japon ou Allemagne, et devrez enchaîner un certain nombre de batailles. Mais votre objectif ne consistera pas seulement à éliminer l'ennemi, mais aussi à arriver à faire franchir un détroit à deux porte-avions. C'est alors une stratégie sur le long terme que vous devez élaborer! Les batailles se dérouleront aussi bien sur terre que sur mer ou dans les airs. Suivant le nombre de villes sous votre contrôle, vous recevrez une certaine somme d'argent à chaque tour. Elle vous servira à acheter de nouvelles unités, à faire réparer celles qui ont été endommagées durant une bataille, ou encore à les ravitailler en essence et en munitions.



L'introduction vous montre des images d'époque.



Les zones très sombres représentent la limite de votre champ de vision... Des ennemis peuvent vous y attendre!



AFFRONTEMENT MAPPÉ

Les séquences cinématiques qui illustrent chaque affrontement sont en 3D mappée.



AVIS

oui!



PANDA

Ce wargame est vraiment fantastique! D'une part, grâce à sa durée de vie, d'autre part grâce au nombre de paramètres qu'il gère sans que le jeu n'en devienne trop compliqué! Ainsi des conditions climatiques par exemple: lorsqu'il pleut, on ne peut pas bombarder une ville. Chaque pays possède des modèles de char, d'avion et de bateau différents. Il faut bichonner les soldats qui vous ont bien servi et ont acquis de l'expérience! Ces vétérans n'en seront que plus efficaces. Enfin, ce jeu est vraiment très-prenant, on peut sauvegarder n'importe quand, s'écarter avec un pote... C'est le meilleur wargame auquel il m'ait été donné de jouer sur une console.



SEGA/IMPORT

PRIX: E

1-6 JOUEURS/WARGAME

PRESENTATION 85%

Elle consiste en un petit film constitué d'images d'archives de la Seconde Guerre mondiale...

GRAPHISMES 80%

Les wargames ne sont jamais très beaux, mais les séquences cinématiques sont plutôt de bonne facture.

ANIMATION -

Dans ce genre de jeu, on ne peut pas vraiment dire qu'il y en ait!

MUSIQUE 88%

Les morceaux sont sympas et on peut les changer à loisir dans le menu d'options.

BRUITAGES 91%

Leur échantillonnage est très vaste, et le rendu impeccable!

DURÉE DE VIE 99%

Il vous faudra une centaine d'heures pour espérer finir les dix missions et attaquer une campagne!

JOUABILITÉ 89%

Les actions sont gérées par un système d'icônes. Seul le réglage de certaines options est en japonais.

INTERET 92%

Ce wargame gère un nombre de paramètres étonnant sans devenir trop complexe! Un jeu indispensable pour les amateurs du genre.



CONCOURS

LOADED



Du 1er au 15ème lot :
15 jeux **LOADED**
Du 16ème au 30ème lot :
15 polos brodés

QUESTION 1 :

Quel est le nom
de l'éditeur du jeu "Loaded"?

QUESTION 2 :

Combien de redoutables
mercenaires ont été
emprisonnés dans le jeu?

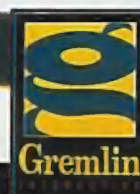
QUESTION 3 :

Quel groupe musical anglais
a produit la musique
de "Loaded" ?

Envoie tes réponses
sur carte postale
uniquement, avant le
27 Février 96 à minuit
(le cachet de la Poste faisant foi)
à : **FUNSOFT**
- concours **LOADED** -
52/54 rue
de la Belle-Feuille
92 100 Boulogne

N'oublie pas
d'indiquer ton nom,
prénom, adresse et
numéro de téléphone.

Règlement du jeu déposé en l'étude
Simonin-Conty (Paris)
et disponible auprès de
CONSOLES+/Service Marketing



PLAYSTATION REVIEW



BIKERS!

Si tu veux faire de vieux os dans le milieu, va falloir que t'apprennes un peu à conduire! Va voir "Easy Rider" et ensuite on recausera!



Sur ma moto, j'suis l'plus beau!

Road Rash est la référence des jeux de course sur 3DO. Un petit tour sur la Playstation, déjà bien fournie en la matière, lui sera-t-il profitable?

Allons droit au but: Road Rash est un jeu de course de motos.

Après une superbe intro filmée assez "trash", pour vous mettre dans l'ambiance, vous choisissez votre mode de jeu. Soit vous tentez de finir une des cinq courses proposées, soit vous vous aventurez dans la pénombre des bars glauques et du mode Scénario! C'est en traînant mes basques dans le Panzer Klub que j'ai choisi mon pilote... Un dur à cuire avec une tête de Terminator! Vu qu'il n'avait pas une thune, j'ai pris une moto qui allait bien avec sa tronche. Ensuite on s'est inscrit pour la première course: un slalom à travers la ville! Les keufs ont arrêté deux ou trois blaireaux qui jouaient les limaces! Faut dire qu'on les avait un peu aidés... grâce à quelques coups de batte de baseball bien placés! Bien entendu, on est arrivé premier: les honneurs, le trophée, le fric et, bien sûr, la nana... Malgré tout l'argent qu'on avait raflé, même la plus pourrie des bécanes de chez Olley's Skoot-a-Rama était encore trop chère pour nous!

Plus qu'une chose à faire, remettre ça et repartir pour un nouveau raid à moto. Après avoir fini les cinq courses, écrasé quelques piétons, éliminé quelques tortues et aidé à tomber quelques tocards, on s'est retrouvé au niveau 2. On s'est enfin dégotté une monture pas trop naze, et on est reparti pour cinq courses! Enfin, j'suis quand même passé aux gogues déposer mon autographe et sauvegarder.

De temps en temps, j'discute avec un ou deux de ces tarés du bar, ils veulent me donner des conseils... Vu leur tronche, ils doivent s'aplatir la gueule sur le bitume plus souvent qu'ils ne se lavent.

ROAD



Il ne faut pas se laisser avoir par la maréchaussée...

AVIS

oui, mais...



PANDA

J'avoue avoir été très séduit par l'ambiance "trash" de ce jeu. Les passages filmés sont vraiment très marrants. Entre les courses, les passages dans le bar ou le garage sont tordants! La musique est excellente... Mais, malheureusement, le jeu supporte mal la comparaison avec ESPN, en tout cas du point de vue de la réalisation technique...

Graphiquement, ce Road Rash est un ton en dessous, et l'animation ne tient pas la route (c'est le cas de le dire): elle n'est pas toujours très fluide et a tendance à ralentir.



On peut rouler dans les décors, même si ce n'est pas très conseillé.



Prends ça, pied-tendre!

PLAYSTATION REVIEW

RASH



Qui va se prendre la fourgonnette bleue?



Après une chute, il faut se dépêcher de remonter sur sa bécane.



On dirait la voiture d'A.H.L.!

AVIS oui, mais...



SPY

Rash avait fait le même effet sur les bikers crados qui organisaient des courses sauvages... Sur Playstation, cette version est en tout point identique à la version 3DO, mais le passage sur 32 bits rehausse la qualité des images et la jouabilité. Le jeu en soi est un peu répétitif, mais très fun, et si les niveaux se ressemblent un peu tous, l'évolution des bolides apporte un plus. Au final, on se laisse embarquer sur ces bolides sans se faire prier...



Avec la musique à fond la caisse, ça démnage...



Le saut de l'ange version Panda volant.



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

COURSE DE MOTOS
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: OUI

PRESENTATION 91%

L'intro est vraiment démente: c'est un petit film où l'on voit des bikers manger la route.

GRAPHISMES 83%

Quand on a vu ESPN, on se dit qu'ils sont un peu fades.

ANIMATION 66%

L'impression de vitesse n'est pas très bien rendue mais, surtout, l'animation est ralentie et saccadée!

MUSIQUE 90%

L'ambiance sonore est très bonne: hard rock à fond la caisse...

BRUITAGES 80%

Pas terribles... Le bruit du moteur est sucrable.

DUREE DE VIE 90%

Avant de pouvoir rouler sur une bonne bécane, de longues heures de jeu vous attendent!

JOUABILITE 86%

La prise en main est aisée même si les commandes ne sont pas très précises.

INTERET 82%

Road Rash était un classique, mais l'arrivée de ESPN lui fait beaucoup d'ombre. Restent l'humour et une ambiance agréable!

SATURN REVIEW

A lors que nous attendons tous avec impatience la dernière version de *Mortal Kombat III* sur Saturn (qui devrait proposer des personnages inédits), *Acclaim* surprend tout le monde avec... une adaptation de *Mortal Kombat II*!

Cette adaptation, qui peut sembler anachronique et pour le moins étrange, s'explique en fait très simplement. Williams s'étant mis à adapter lui-même ses propres jeux sur consoles, *Acclaim* s'est vu déposséder de l'explosif *Mortal Kombat III* sur Playstation. La pilule a dû être dure à avaler, surtout quand on sait que la série des *Mortal Kombat* a été une locomotive (pour ne pas dire "vache à lait") formidable pour l'éditeur américain. Mais il lui restait les droits de *Mortal Kombat II*, alors comme il n'y a pas de petits profits, le roi de la licence s'est empressé d'adapter le jeu sur Saturn avant l'arrivée de *MK III*.

Voilà, maintenant vous comprenez mieux la présence de ce dinosaure sur votre console high-tech. Cela étant dit, *Mortal Kombat II* n'est pas un mauvais jeu, loin de là. Même s'il a un peu vieilli, les graphismes ont subi un sérieux lifting, et il reste toujours aussi gore. Il y a douze combattants et les "anciens" (nos plus fidèles lecteurs) seront sûrement ravis de retrouver sur 32 bits certains personnages passés à la trappe dans *MK III*. Après tout, quel fan de *Mortal Kombat* ne s'est pas amusé pendant des heures avec Rayden, Johnny Cage ou Kitana? *MK II* regorge aussi d'autres surprises, comme trois guerriers cachés (Jade, Smoke et Noob Saibot), et il se pourrait bien que cette adaptation apporte son lot de tips inédits. Mais, pour le savoir, il vous faudra patienter encore un peu. En attendant, vous pourrez toujours vous consoler en réalisant Fatalities, Babalities et autres Friendships, qui sont toujours de la partie et n'ont pas changé d'un pouce.



Rayden, immortalisé par un Christophe Lambert trachéotomisé dans le film, est heureusement meilleur dans le jeu.



La présentation des combats a été soignée.



Kage revient à la vie dans *MK II*. Personne ne t'a oublié, Johnny!

AVIS

non!



MARC

(c'était déjà le cas dans *MK III* sur Playstation). Mais qu'un simple coup spécial nécessite parfois lui aussi un temps de chargement, c'est proprement inacceptable. Tant qu'à adapter un vieux jeu, autant le faire bien! Alors, bien sûr, il y aura toujours des fans nostalgiques, à qui *MK II* plaira certainement, mais je n'en fais pas partie. Et puis, après avoir goûté à *MK III*, j'ai du mal à revenir en arrière. Je préfère attendre son adaptation sur Saturn.

Acclaim a un train de retard, et cette adaptation est de qualité moyenne. Que les morphs de Shang Tsung provoquent un temps d'accès CD durant le jeu, je peux le comprendre



MORTAL



Dans le civil, Sub-Zero vend des esquimaux glacés.



Bakara est un ancien cuisinier: il adore hacher la viande en menus morceaux.



Dans *Mortal Kombat II*, Jax n'a pas encore ses bras bioniques, mais il fait très mal quand même.

KOMBAT



Scorpion remporte toujours un vif succès avec sa lance.



Kitana peut bloquer ses adversaires dans une onde sonore.

FATALITAS!

Popularisée par ses séquences gore, la série des Mortal Kombat s'est largement démarquée de ses concurrents. Mortal Kombat II est donc très sanglant. Ames sensibles s'abstenir. Au moins, on vous aura prévenu!



Jax aime bien serrer la main de son adversaire après un combat. L'embêtant, c'est qu'il lui arrache les bras au passage.



Qui a inventé la débile expression de "sexe faible" pour désigner la gente féminine? Si je le trouve, je lui casse la tête!

AVIS



SPY

Comparé aux jeux de combat qui pullulent sur 32 bits, MK II ne fait franchement pas le poids. Probea a commis une grave erreur en sortant une version identique à celles sur 16 bits, et même si les graphismes et les voix digits se sont améliorés, le jeu en lui-même est on ne peut plus basique, et similaire aux précédents Mortal Kombat. D'aucuns diront que nous sommes trop exigeants, car il fut une époque où MK II faisait pour nous office de référence. Je répondrai que nous nous devons d'être exigeants, vu la production quasi industrielle de jeux de combat sur les nouvelles consoles. Or, ce titre, qui a marqué son temps, n'est aujourd'hui qu'un jeu très moyen comparé aux autres productions, du genre de X-Men ou Virtua Fighter 2. Et même si les nostalgiques trouveront toujours de quoi se fandre la poire (quand on achète un jeu, on trouve toujours le moyen de justifier son choix...), je reste convaincu, au même titre que Marc, que MK II sur SNIN reste encore plus abouti...

non, mais!



ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUES: 9 ET PLUS

PRESENTATION 50%

Quelques images fixes et un écran de sélection pourri. On se croirait sur 16 bits.

GRAPHISMES 88%

Les graphismes sont bons, sans plus. Dans le genre (bitmap), X-Men est bien meilleur.

ANIMATION 76%

Pas de super-effets et, en plus, il y a des accès CD durant le jeu. La honte!

MUSIQUE 85%

La bande musicale est assez sympa. Le support permettait cependant mieux.

BRUITAGES 86%

Ça hurle dans tous les sens. Les voix digitalisées sont, dans l'ensemble, d'assez bonne facture.

DURÉE DE VIE 75%

Pour les nostalgiques uniquement. Et encore...

JOUABILITÉ 81%

Certains accès au disque sont gênants. Les personnages sont un peu lents.

INTERET 75%

Mortal Kombat II est dépassé. Plus qu'une simple adaptation, il aurait fallu revoir toute la jouabilité et - pourquoi pas? - s'inspirer de Mortal Kombat III!

REVIEW

GEX

Gex est de retour, et cette fois sur 32 bits, pour la même aventure que sur 3DO. Ce drôle de lézard est projeté dans l'univers de sa TV et doit retrouver toutes les télécommandes des niveaux pour en sortir.

De beaux effets de perspective pour les déambulations de ce reptile qui grimpe aux murs de profil et en vue de haut à plat. Comme il speede dans toutes ses actions, il faut bien maîtriser ses attaques pour ne pas être pris de court. Sa langue lui sert à gober des pastilles de pouvoir, à lancer des boules de feu, de glace ou un triple tir électrique (voir encadré) et sa queue lui permet de dégommer tous les ennemis dans un mouvement tournant et de briser certains murs. D'autres pouvoirs, comme un super-saut, une super-vitesse et des points d'énergie supplémentaires, peuvent aussi être acquis en gobant certaines pastilles. Le but de chaque niveau est de trouver les télécommandes des lieux permettant d'accéder à d'autres niveaux et d'autres mondes, dont un secret. Le cimetière, le monde du dessin animé, la jungle et

Kung-Fu Ville composent l'essentiel du programme avant l'arrivée dans le repaire de Rez, l'infâme boss final qui a enlevé Gex grâce à une mouche cyber que le lézard n'avait pu s'empêcher de gober. Les trente niveaux et six boss du jeu sont coriaces. Chaque niveau foisonne de passages secrets permettant de trouver, par exemple, la K7 contenant un mot de passe, ou un bonus spécial pour entrer dans le monde secret.



La carte du monde de Kung Fu Ville. Les télécommandes ouvrent des accès aux niveaux et vers les autres mondes.

DIFFÉRENTS LIEUX...

Gex devra retrouver toutes les télécommandes des lieux pour revenir dans son monde. C'est ainsi que son chemin passera par divers endroits...



Le cimetière et ses chauves-souris, têtes de mort...



Le monde des toons avec des super-héros, des fusées, des étoiles-tremplins, des portes magiques...



La jungle et ses animaux familiers, avec quelques passages dans l'eau (à la surface seulement...).



Kung Fu Ville: les maîtres d'arts martiaux pullulent.

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

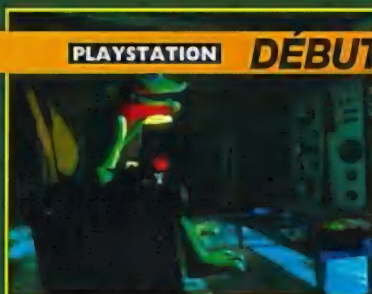
Tout l'intérêt du jeu repose sur l'animation extrêmement fluide de Gex et ses multiples actions et pouvoirs spéciaux. Le reptile est vraiment très speed et, une fois la prise en main assimilée, c'est vraiment le pied de le diriger. Mais les décors des mondes sont un peu vides et les niveaux se ressemblent beaucoup... Par ailleurs,

les textes en anglais et les mots de passe ne sont pas très lisibles car écrits en tout petit - et en violet! Cela dit, l'accès au monde secret est difficile à découvrir et le repaire de Rez promet bien des embûches.

PLAYSTATION

DÉBUT DE L'AVENTURE

PLAYSTATION



REVIEW

... ET DIFFÉRENTS POUVOIRS

C'est en gobant des pastilles que Gex acquiert de nouveaux pouvoirs mais aussi des vies sup' ou des "mains" d'énergie supplémentaires. Hormis l'invincibilité, ces pouvoirs sont permanents jusqu'à ce que Gex se fasse toucher ou gobe une nouvelle pastille.



Sa langue lui sert désormais d'arme grâce au bonus de feu.



La glace et les ennemis gelés, serviront d'escalier.



Le génial triple tir électrique.

La super-vitesse est difficile à gérer. Le super-saut aussi.



L'invincibilité est temporaire et ne protège pas des trous de lave.

AVIS

oui!



SPY

Les jeux de plates-formes ne sont pas légion sur Playstation, et quand on en tient un de cette qualité, on ne le lâche pas. Après une intro ébouriffante, on rentre dans un jeu très sympa, agrémenté d'une foultitude de passages secrets. Le maniement du lézard est au départ un peu chaotique, mais, une fois votre configuration choisie, plus aucun problème ne se pose. Les déplacements sur les murs, ou scotché au plafond, apportent une nouvelle dimension au genre de la plate-forme, un peu en perte de vitesse. Pour ce qui est des versions, celle sur Saturn est un chouïa moins belle (ce qui ne surprendra personne), mais je reste convaincu que le pad de cette même console est mieux adapté aux jeux de plates-formes que celui de la Playstation. Menfin, le jeu est très bon, et c'est le plus important...



Flatulator, le boss du monde des toons, se propulse grâce à ses flatulences... Il faut lui faire tomber des enclumes sur le dos.



Trouvez les passages secrets et zones de bonus dans les petits coins.



Dans le niveau Rock Tip, une flèche de bonus indique un accès sous la fusée qui vous transporte. La télécommande s'y dissimule ainsi que quatre vies sup'. Chic!



PLAYSTATION

CRYSTAL DYNAMICS/BMG
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 94%

Superbe présentation en images de synthèse. Libre configuration du paddle.

GRAPHISMES 88%

Des décors plutôt vides mais des sprites très soignés.

ANIMATION 96%

Une fluidité à toute épreuve pour Gex qui va vite, parfois même trop vite!

MUSIQUE 83%

Sympathique et dans l'ambiance de chaque monde.

BRUITAGES 94%

Nombreux et très bien rendus, dont une voix digitalisée, ils enrichissent le jeu.

DUREE DE VIE 86%

Une fois les actions assimilées, on passe les niveaux sans trop de difficulté.

JOUABILITE 92%

Une prise en main délicate, mais on s'y fait.

INTERET 91%

Un héros original, divers pouvoirs et passages secrets, mais le jeu est à réserver aux habitués du pad du fait d'une prise en main un peu compliquée.



CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
SAUVEGARDE: MOTS DE PASSE

GEX EN VERSION OFFICIELLE!

C'est le 29 mars que sortira GEX en version officielle sur Playstation et Saturn.

SATURN

CRYSTAL DYNAMICS/BMG
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 93%

Même intro un peu plus sombre.

GRAPHISMES 88%

Idem en plus pixelisés...

ANIMATION 96%

Idem.

MUSIQUE 83%

Idem.

BRUITAGES 94%

Idem.

DUREE DE VIE 86%

Idem.

JOUABILITE 93%

Le pad de la Saturn se prête mieux aux actions.

INTERET 91%

Un jeu très sympathique, identique à la version Playstation mis à part les graphismes, plus pixelisés.

PLAYSTATION REVIEW

DEFCON 5

Millennium a fait un pari risqué : introduire dans un jeu vidéo des notions propres aux jeux de rôles. Vous incarnez un mécanicien envoyé sur une base minière pour y réactiver un programme de défense, et vous vous rendez bientôt compte que rien ne va plus. Tels sont les éléments que vous aurez en main au début de votre aventure...

Le jeu se compose en fait de trois modes distincts : la recherche d'indices et de cartes d'accès dans les couloirs (avec un mode de visualisation "à la Doom" et une action très limitée), une phase de shoot'em up durant laquelle vous devrez utiliser les six tourelles de défense pour repousser les attaques ennemies, et, enfin, une partie où, connecté au système informatique, vous tâcherez de comprendre comment fonctionne la base et

en apprendre un peu plus sur la situation. L'ordre de succession de ces différentes phases suit le scénario. Au début du jeu, il vous faudra trouver la salle de contrôle, ce qui sera l'occasion d'errances dans les couloirs. Puis, dans ladite salle, vous devrez dénicher une carte d'accès à l'ordinateur (le VOS). Une fois connecté à cet ordinateur, vous devrez repousser une attaque ennemie en dirigeant les six tourelles, placer quelques droïdes pour assurer votre protection à l'intérieur de la base, etc. Le temps est un facteur déterminant car les événements s'enchaînent en temps réel : les ennemis commenceront à attaquer même si vous n'avez pas trouvé la salle de contrôle, vous obligeant alors à reprendre votre aventure au début si vous n'avez pas sauvegardé.



Le scénario est béton, mais ce n'est qu'après quelques heures passées à lire la notice que vous pourrez en apprécier les subtilités. Dommage.

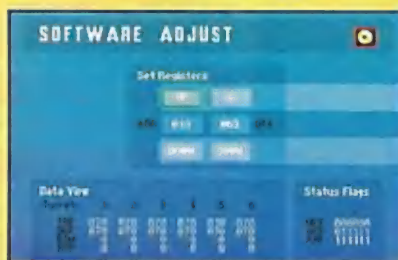
Prenez garde à vérifier l'oxygène de la pièce. Si vous tirez trop, il se fera plus rare et vous devrez sortir avant que l'ordinateur ne ferme toutes les portes.



HACKER DU DIMANCHE!

Le passage par le VOS (l'ordinateur principal de la base) est incontournable. Grâce à lui, vous pourrez paramétrer le système de défense (pas facile...), déployer des droïdes pour vous protéger ou récupérer des objets sur les épaves de vaisseaux détruits, consulter les archives de la société, etc. Pour actionner certaines fonctions de l'ordinateur, vous devrez récupérer des cartes d'accès. Et n'oubliez pas une chose : c'est grâce à cet ordinateur que vous pourrez vous en sortir!

Ajuster le système de défense est votre mission. Une fois que vous aurez le soft correspondant, vous pourrez paramétrer les éléments. C'est en lisant les archives que vous comprendrez comment cela fonctionne.



Les tourelles de défense devront être rechargées après chaque bataille. Vous pourrez soit les diriger depuis l'ordinateur, soit être physiquement présent à l'intérieur.

AVIS



SPY

Defcon 5, c'est clair, n'est pas à mettre entre toutes les mains. Les amateurs de jeu PC s'y retrouveront certainement mais ne comprendront pas pourquoi le jeu est si moche sur Playstation. Personnellement, le principe ne m'a convaincu qu'à moitié. Nous sommes à la croisée du vrai jeu de rôles et du jeu de stratégie, et, si ce mélange des genres a l'avantage d'être original, il présente l'inconvénient d'être très déroutant. Vous n'êtes que très peu guidé : une lecture approfondie de la notice est indispensable et vous risquez fort de galérer quelques dizaines d'heures avant de pouvoir profiter pleinement du jeu. En fait, le jeu lui-même n'est pas mauvais, il est construit de manière originale et son concept est novateur. Mais cela ne suffit pas pour me convaincre et, objectivement, je pense que Defcon 5 ne plaira qu'à très peu de monde...

oui, mais... non!

DEFCON 5
PRESS START

Defcon 5 is a registered trademark of Millennium Interactive Ltd. 1995 and licensed to Psygnosis Limited.

PSYGNOSIS LTD.

MILLENNIUM/PSYGNOSIS
PRIX: D
1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION 76%

Belle intro explicative, mais, une fois dans le jeu, les interfaces ne sont pas franchement conviviales.

GRAPHISMES 30%

Même une 16 bits aurait pu mieux s'en tirer. Très peu d'efforts de ce côté-là, hormis pour l'intro.

ANIMATION 72%

Les déplacements dans les couloirs ne sont pas très rapides, mais les temps d'accès sont raisonnables.

MUSIQUE 94%

Ténébreuse au possible, elle n'est pas sans rappeler le style de Dead Can Dance. Une ambiance réussie.

BRUITAGES 90%

Les dialogues ont été intégralement doublés en français. Ils vous seront fort utiles.

DUREE DE VIE 90%

... ou 5%. Tout dépend de votre motivation. Si vous êtes du genre accrocheur, vous pourrez vous amuser.

JOUABILITE 55%

On a vite fait de se paumer entre les boutons et les multiples sous-écrans.

INTERET 74%

En soi, le jeu n'est pas mauvais, mais sa réalisation et sa complexité le rendent inaccessible à beaucoup trop de monde.

VOUS AVEZ ENFIN VOTRE SALON !

PLANETE MANGA

**TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS,
JEUX VIDEO, DESSINS ANIMES...**

**PROJECTION
PERMANENTE ET GRATUITE DE
FILMS, DESSINS ANIMES...**

**MINITEL
3615 JAPANE
(1.29 F/m) (1.29 F/m)
TEL : 36 68 61 01
(3.23 F/m) (Grandes)
Toutes les infos / Tous les concours.
Et gagnez des entrées**



**ENTREE 35 FRs. OUVERT DE 10H A 20H
NOCTURNES VENDREDI 9 ET SAMEDI 10 JUSQU'A 22H**

**VENTE DE BILLETS : SUR PLACE ET FNAC,
VIRGIN MEGASTORE, DIFINTEL...**

Organisé par L.C.S.

METRO : Station Porte de Champerret, ligne N 3 (Pont de Levallois - Gallieni)

BUS : Station Porte de Champerret, ligne 82, 83, 163, 164, 185, PC.

RER : Station Pélreire, ligne C - PARKING : Porte de Champerret et accès direct par le périphérique.

DU 7 AU 11 FEVRIER 1996

ESPACE CHAMPERRET

PORTE DE CHAMPERRET PARIS 17°

SUPER NINTENDO REVIEW

La série des Final Fight continue, avec cette nouvelle version de beat'em all classique dans les rues de Metro City. Quatre combattants vont nettoyer les secteurs: place à la baston!

On croyait le calme revenu à Metro City, mais c'était compter sans la bande "Skull Cross" composée des plus odieux malfrats de la ville. La baston est donc de nouveau à l'honneur, sur un principe simple: on avance, on blaste, etc. Les modes de jeu permettent soit de jouer les justiciers solitaires, soit de jouer à deux simultanément, soit à deux avec un partenaire géré par l'ordinateur, auquel cas le joueur peut déterminer la force de son coéquipier.

Quatre combattants aux techniques variées sont proposés au début de la partie. Chacun d'entre eux dispose d'un mouvement spécial assez spectaculaire. Le nettoyeur sélectionné en début de partie restera le même jusqu'à l'écran des Continues où vous pourrez en changer.

Votre mission consiste à abattre tous les ennemis des six niveaux du jeu, des punks aux shootés en passant par les boxeurs, Sumo et autres, ainsi que les boss de fin de niveau. La jauge de vie des ennemis est affichée à l'écran. Sur le parcours de déplacement latéral, il est parfois possible de détruire des murs pour accéder à une salle de bonus où se cachent souvent des recharges d'énergie ou des bonus permettant d'augmenter sa puissance!



Chaque boss a son point faible.

AVIS oui, mais...



ELVIRA

Ça défile un max et, à deux, c'est assez marquant! Les quatre combattants ont leurs talents propres et on finit vite par trouver son préféré... Mais ça manque diablement d'originalité malgré les salles de bonus, et on a la curieuse impression d'avoir déjà vu ce jeu des dizaines de fois... L'action est linéaire comme dans les bons vieux beat'em all classiques, et nul besoin d'être un mutant pour effectuer les mouvements: on appuie sur tous les boutons au hasard et ça marche! De quoi se prendre facilement pour un foudre de guerre... des temps anciens.

Final Fight 3

Dans les niveaux, il est possible d'accéder à des tableaux-bonus en cassant des murs. Tout simplement.

LES QUATRE AS

La fine équipe se compose de Guy, le héros des épisodes précédents, accompagné de son fidèle Haggar, de Lucia, des forces spéciales de police, et de Dean, un énigmatique vengeur...



Guy est expert en arts martiaux et, entre autres techniques de combat, il est capable de lancer des boules de feu. Très efficace.



Haggar est catcheur et ses prises peuvent mettre en miettes ses adversaires.



Lucia est une combattante hors pair, maîtresse de sauts tournoyants et embrasés.



Dean a des pouvoirs particuliers, comme celui qui électrifie les ennemis... A se demander si ce n'est pas un mutant.



CAPCOM/NINTENDO
PRIX: E
1-2 JOUEURS/BEAT'EM UP

PRESENTATION 77%

La présentation explique le scénario à grand renfort de dessins et de sous-titres.

GRAPHISMES 80%

Les décors sont assez peu variés, mais les sprites sont relativement soignés.

ANIMATION 79%

Une bonne palette de mouvements, mais quelques clignotements de sprites, quelques ralentissements.

MUSIQUE 75%

Classique et rythmée.

BRUITAGES 78%

Quelques cris de guerre et autres rôles d'agonie, plus le rendu de l'impact des coups.

DUREE DE VIE 79%

Différents niveaux de difficulté et modes de jeu composent la durée de vie moyenne.

JOUABILITE 80%

Correcte, si ce n'est en mode 2 joueurs automatique, où l'on blaste son partenaire par inadvertance...

INTERET 79%

Certes, cela défile, mais le style (graphismes simples et action linéaire) est antique. Pouvoir choisir parmi quatre combattants rehausse l'intérêt.

CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

POUR VOUS*

LE SAC À DOS
PERSONNALISÉ
CONSOLES +
"ZE KILLER" EST
EN NYLON NOIR
DOUBLÉ PVC.
DIMENSIONS :
40 CM
X 28 CM
X 10 CM



11 NUMÉROS
de CONSOLES +



CE SUPER SAC À DOS
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement
au lieu de ~~352 F~~ !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça!

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

* vous recevrez ce sac à dos dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au prix de **288 F** au lieu de ~~352 F~~. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le sac à dos "Ze Killer" en cadeau de bienvenue.

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N°

Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

▶ ◀

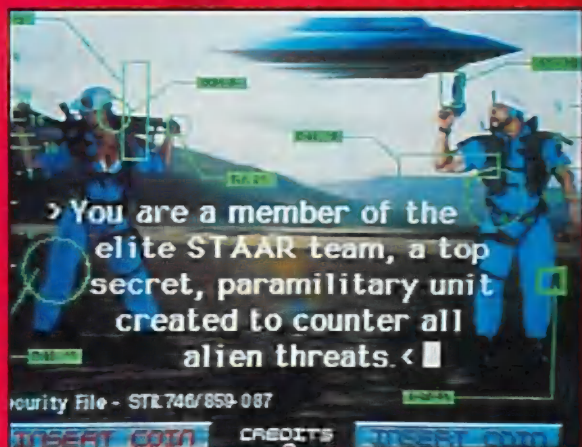
Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : _____ Ville :

AREA 51

La série des Virtua Cop fait des émules. En attendant *Crypt Killer*, de Konami, Time Warner Interactive nous dévoile *Area 51*, un jeu de tir aux graphismes digitalisés très original.



L'intro du jeu est réalisée à la manière d'un film.



Certaines caisses de munitions cachent des armes spéciales.



Pour lancer la grenade au bas de l'écran, il suffit de tirer dessus.

S'il fallait des références cinématographiques pour définir *Area 51*, c'est alors la série culte "X-File" ("Aux Frontières du réel", tous les vendredis soirs sur M6, à ne pas rater, c'est un must!) et le film "Piège de cristal" qui s'imposent. Imaginez un jeu dans lequel ça tire dans tous les sens avec des aliens sanguinolents qui surgissent sans crier gare. Bon d'accord, finalement le film "Alien" colle plus à la peau d'*Area 51*. Sauf qu'ici, il y a aussi des zombies pourris de l'intérieur, des laboratoires secrets, des explosions titanesques, et même quelques ogives nucléaires. Terminator et James Bond n'ont qu'à aller se rhabiller. Si je fais autant de rapprochements cinématographiques, c'est qu'il est réellement question d'adapter *Area 51* sur grand écran



Malgré des explosions de qualité moyenne, le mélange d'images de synthèse et de séquences digitalisées est réussi.

tellement le jeu a connu un énorme succès aux Etats-Unis.

Dégaine, cow-boy!

Mais pour l'instant, c'est vous qui êtes la star! Et en plus, ça ne vous coûtera

que quelques pièces....

Area 51, c'est le nom de la base américaine ultra secrète que vous êtes chargé de nettoyer avec votre partenaire (ou tout seul, si vous êtes vraiment un crack). Les six niveaux de la base ont été infestés



On doit tirer sur les zombies, bien sûr, mais aussi sur les barils jaunes pour les faire exploser.



Détruisez les barils que vous lancent les zombies.

par un virus alien qui a transformé tout le personnel en mutants dégénérés. Et je ne vous parle pas des extra-terrestres aux yeux globuleux, ni de Jacques Pradel, qui filme tout en noir et blanc avec sa caméra d'avant-guerre. Heureusement, la qualité d'Area 51 dépasse de loin la cassette extra niaise de l'affaire Roswell. Pour accentuer le côté cinématographique du jeu, la caméra "emporte" les joueurs à travers la base, tantôt lentement, tantôt à un rythme effréné, et, à certains endroits stratégiques, on a même droit à des voyages

mouvementés en Jeep, dans un ascenseur, un monte-charge ou un hélicoptère. Le tout bien sûr avec un tonne d'ennemis bien baveux qui dégoulinent dans tous les sens. Area 51 est riche en rebondissements, et encore, c'est un doux euphémisme...

Alors, vraiment plus fort que virtua cop 2?

Pas besoin de chercher la source d'inspiration de Time Warner Interactive: il suffit de jeter un coup d'œil à Vir-

tua Cop 2, voire au premier du nom. Mais Area 51 est loin d'être une pâle copie sans originalité. En fait, je le préfère même à Virtua Cop 2. Le mélange d'images en 3D, de séquences digitalisées et d'animations en Stop Motion (animation de figurines image par image) confère à ce jeu de tir un look incomparable et un gameplay au top. J'ai particulièrement apprécié la comptabilisation des tirs Combos (le nombre de fois où on touche ses adversaires sans les rater). Mon record personnel est de 21. Serez-vous faire mieux?



Contrairement à Virtua Cop, il n'y a pas de viseur à l'écran pour vous indiquer l'ennemi le plus dangereux.



Le voyage en Jeep est très mouvementé.

STOP MOTION

Area 51 est un mélange de séquences avec des acteurs et des décors digitalisés, d'images de synthèse et de figurines animées en Stop Motion. La Stop Motion est une technique qui consiste à filmer une marionnette image par image en décomposant un mouvement pour lui donner vie. Ces

séquences sont ensuite incluses dans le jeu en respectant la vitesse d'animation de l'ensemble et la position des décors par rapport aux marionnettes. C'est une technique traditionnelle au cinéma, vieille comme Hérode.



Cette poupée représente un alien du niveau 3 dans une phase d'animation en Stop Motion.



La même poupée, cette fois-ci dans une autre phase de ce type d'animation.



Un des gardes zombies du premier niveau. Attention, ça mord, et ça troue!



On constate ici à quel point la Motion Capture et la Stop Motion donnent des résultats totalement différents.



On est près de la fin du jeu... pardon, d'une des quatre fins possibles de Area 51.



Ne tirez surtout pas sur les autres membres de votre commando qui apparaissent à l'écran.



Faites exploser les caisses proches de l'hélico, c'est plus efficace.



C'est le moment de faire un tir Combo. Comme à la fête foraine!



Même vos compagnons de route ont été transformés en zombies par le virus alien.

"LA TÊTE DANS LES NUAGES" EN ITALIE

Eh non, ce n'est pas une plaisanterie: "La Tête dans les nuages" vient d'ouvrir un second centre place d'Italie, dans le treizième arrondissement de Paris. Situé au-dessus du cinéma dans le centre commercial Italie 2, il s'étend sur trois étages. Au cours de la soirée d'ouverture, les Chicken Mc Nuggets du Mac Donald intégré dans le centre pleuvaient dru et les Sundaes remportaient un succès fou. Cela m'a permis d'ailleurs de réaliser deux choses: a) mon fantasme le plus fou, à savoir occuper un Mac Do avec tout gratuit et à volonté; b) de voir que l'être humain est capable de prendre quatre kilos en une soirée.

Bien sûr, Alain Prost était là, et il nous a même gratifié d'une descente tout schuss sur Alpine Racer. Comme il n'y avait pas de volant, je vous raconte pas les gamelles. Tout ça pour dire que "La Tête dans les nuages" frappe encore un grand coup, grâce à une ambiance très conviviale qui devrait enfin convaincre les "bonnes gens" que les jeux vidéo ne sont pas un passe-temps de voyous. Mais à 10 balles la partie en moyenne, ça reste un luxe. No comment!

Plus qu'une salle d'arcade, "La Tête dans les nuages" est un centre de loisirs.



Allez, vas-y Alain, pousse bien sur les bâtons!



La rencontre de deux générations.

Ze Killer



Parmi la masse de courrier qui nous parvient chaque mois, vous parlez de tout et de n'importe quoi, de recettes de cuisine et d'haltérophilie, de courses de trottinettes et de sexologie hindoue, et même de jeux vidéo... Une exception: l'astrologie. Pas une ligne, pas une question sur votre horoscope! Ze vous a compris: vous êtes des timides, et n'osez pas aborder les questions trop intimes, celles qui touchent l'essence même de votre être (n'ayons pas peur des mots). En exclusivité mondiale pour Consoles, Maître Ze Killer, personnalité reconnue du milieu de l'astrologie à l'échelle du globe (et au-delà, dit-on), livre ici les clés de l'avenir pour l'année 1996 à tous ceux qui ont survécu au réveillon. Si vous avez peur de savoir, il est encore temps de tourner la page...

Bélier (21 mars - 20 avril)

Le conseil de Ze:

Attends l'année prochaine

Pas de chance pour toi: vu que Vénus inonde la troisième Maison, ta vie sera cette année un enfer. Pas de fric pour acheter la 32 bits dont tu rêves; pas de sex-appeal pour lever la donzelle qui t'inspire; pas d'anticorps pour résister au microbe de la grippe intestinale qui menace.

Pour le deuxième décan, c'est pire. Bonne année!



Taureau (21 avril - 21 mai)

Le conseil de Ze:

Ne pense plus à l'amour

Après une longue quête, au cours de laquelle, chevalier valeureux et un peu bête, tu auras bravé mille périls de ta vie, pourfendu des boss aux armures étincelantes, franchi des gouffres abyssaux, répandu du sang impur par hectolitres dans les couloirs obscurs de donjons sinistres, et tout ça pour délivrer une gentille demoiselle qui n'en a rien à foutre: entre les bras du boss final au poil lustré et au gras douillet, elle a pris du bon temps, la bougresse! C'était bien la peine...



Gémeaux (22 mai - 21 juin)

Le conseil de Ze:

Flingue ton double

En toi cohabite une double personnalité, ce qui est déjà pénible en soi.

Plus grave pour ta pomme.

Saturne colle obstinément Mars, et des calculs simples (première année d'astrologie)

prouvent sans risque d'erreur que cette année tu n'es pas Pile et Face, le Bon et le Méchant: tu es Jekyll et Jekyll, tu es le même deux fois, du côté obscur de la Force. En gros, tu vas terriblement t'ennuyer. Console-toi, tu as évité le pire: tu aurais pu te retrouver deux fois du bon côté.



Cancer (22 juin - 22 juillet)

Le conseil de Ze: Profite de la crise

Dès les premiers mois de 96, possibilités de rentrée d'argent pour les cancers du premier décan, qui gagneront 600 millions en organisant une loterie des œuvres charitables. Fais fructifier tes gains, investis en Asie du Sud-Est, fonde des associations caritatives (l'humanitaire, ça marche à fond), n'hésite pas à internationaliser tes activités, ne prête pas à moins de 16%, invite les gens qui comptent au restaurant (en notes de frais). Enfin, crée une machine à faire du fric du type "Association pour la Recherche contre la Connerie": à toi la bonne soupe...





Lion (23 juillet - 23 août)

Le conseil de Ze: Aucun

Une année morne, triste et vide. Seul événement susceptible d'égayer tes jours: tu risques fort de te faire écraser par une 304 jaune.

Balance (24 septembre - 23 octobre)

Le conseil de Ze:

Triche, vole, mens

Montre-toi cruel,

sournois, vicieux, sans scrupule. Pour passer un niveau, n'hésite pas à pousser traîtreusement ton partenaire dans le premier précipice venu.

Sers-toi des femmes

comme de dociles montures (il faut en changer souvent pour galoper longtemps). Côté fric, prends-le là où il se trouve sans te poser de question, par la force ou la ruse. Tu n'as pas le choix: si tu fais le bon gars, tu ne passeras pas l'hiver.



Vierge (24 août - 23 septembre)

Le conseil de Ze:

Soigne-toi

Chance au jeu, succès en amour, fric à gogo. L'année 96 te sourit de toutes ses dents. Malheureusement, les astres sont formels, dès le mois de février, ce ne sera pas la forme: eczéma, gastro-entérite, calculs rénaux, scorbut, boutons sur le nez, peste bubonique, verrues plantaires...



Scorpion (24 octobre - 22 novembre)

Le conseil de Ze: Ne te pince pas, tu rêves

Le début de l'année ne manquera pas de piquant. La haine monte en toi, lentement mais sûrement. La queue pleine de venin, ton dard pointé vers les astres ingrats, tu souffres de ne pouvoir serrer entre tes pinces la belle princesse captive qui ne t'a pas laissé son adresse. On la comprend...



Sagittaire (23 nov. - 21 déc.)

Le conseil de Ze:

Laisse-toi vivre

L'année sera un mega-hit: fluide et bien animé, tu progresses en collectant des bonus. Fin mars, après avoir récupéré 3 vies sup', tu testeras, en mode 2 joueurs, un coup très spécial grâce à tes boules de feu.

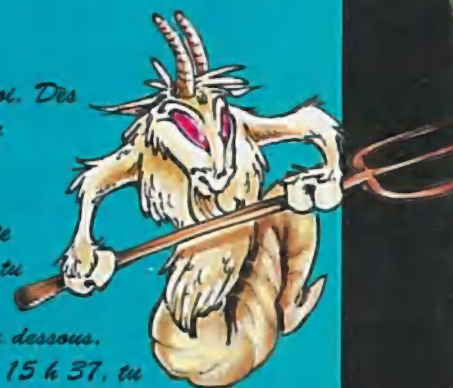


Capricorne (22 décembre - 20 janvier)

Le conseil de Ze:

Arrête de boire

L'année commence mal pour toi. Dès le mois de mars, une méchante nécrose attaquera ton pouce droit. Fini les jeux vidéo! Le 27 avril, la jeune et succulente caissière de chez Prisunic que tu couvais d'un œil concupiscent emménagera chez ton voisin du dessous. Adieu l'amour... Le 2 mai à 15 h 37, tu découvres le Killer Juice © et y noies ta déprime sans retenue. Évidemment, à partir de là, rien ne va plus: vénére de ton bahut ou de ton boulot, tu vas sombrer...



Verseau (21 janvier - 18 février)

Le conseil de Ze:

Garde l'espoir...

Si tu es du premier décan, n'espère rien de bon pour cette année 96. Jupiter étant dans l'alignement de Pluton, ta petite amie devrait, si tout va bien, te quitter vers le 15 du mois. Attention aux mardis, car ton banquier, qui ne travaille que ce jour-là, devrait t'appeler pour t'annoncer de bien mauvaises nouvelles. Conseil utile: ne noie pas systématiquement tes chagrins dans le Killer Juice©, ton foie est déjà une véritable éponge.



Poissons (19 février - 20 mars)

Le conseil de Ze:

Reste tout au fond de la piscine

Puisque tu n'es pas fait pour le sport, tâche de te la couler douce. Inutile de te démener pour te maintenir à flots côté flouze: il te filera entre les palmes. Amour: pas de raz de marée, pas même une vaguelette. Mais rassure-toi, on ne peut pas plonger plus bas quand on a touché le fond. Premier décan: après la dérive, le naufrage.

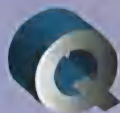


**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Deux ans, les gars, deux ans, comme disent les Guignols de l'info à Canal+. Voilà maintenant deux ans que je suis arrivé à Consoles+. C'était un certain hiver de 1994. Sitôt arrivé à la rédaction, je me suis dirigé dans la salle des Zordis à la recherche d'un coin chaud et confortable. Depuis, je n'ai jamais quitté les locaux de Consoles+, si ce n'est pour le déménagement de septembre dernier. Votre courrier est toujours aussi volumineux, ce qui prouve que vous m'avez finalement adopté. Il y a bien quelques lettres de personnes qui ne sont pas contentes de moi ou des tests de vos rédacteurs favoris, mais c'est normal, il y a toujours des brebis galeuses dans un troupeau. A l'année prochaine, pour mon troisième anniversaire et pour le numéro 62 de Consoles+ de 1997.

Bomboy, déjà deux ans et toutes ses dents.

COUP DE GROIN POUR TÊTE DE COCHON



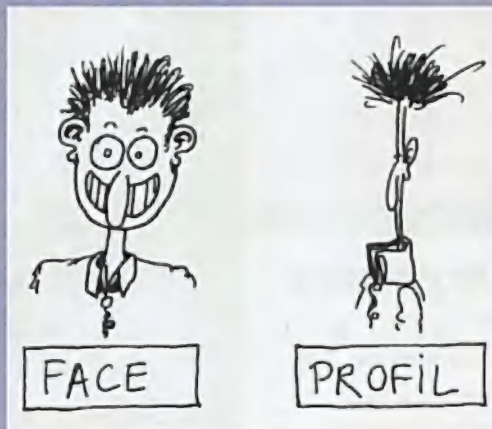
Voici une remarque suffisamment rare pour qu'elle soit signalée: un lecteur n'est pas du tout content de la note que nous avons

donnée à un jeu.
Depuis, il a décidé de ne plus nous lire.
Jean-Marie P. a acheté le jeu La Légende
de Thor (testé dans C+ n° 41) sur Megadrive
car nous lui avons attribué la note de 93%
pour sa longue durée de vie. Or, il dit avoir
terminé le jeu en moins de dix heures alors
que nous affirmions soi-disant le contraire...



Une chose m'échappe, Jean-Marie: pourquoi as-tu attendu si longtemps pour nous dire que tu étais déçu par la note d'un jeu testé dans le numéro 41 de

Consoles+? Tu nous annonces dans ta lettre que l'on vient de perdre un lecteur. C'est bien dommage pour nous, mais tu auras pris le temps de réfléchir pour te décider! D'autre part, j'ai lu et relu, en long, en large et en travers, les trois pages du test de La Légende de Thor et n'y trouve aucune trace d'une phrase indiquant que le jeu offrait des dizaines d'heures de jeu intense. Tout ce que l'on peut lire c'est: "Le jeu comporte suffisamment d'énigmes et de batailles pour vous tenir longtemps en haleine." Libre à toi d'interpréter... Adieu petit gars, je prierai tous les soirs pour que tu puisses trouver ton bonheur ailleurs...



SIMON, ROI DE LA 2D



Simon, jeune homme tout poilu de 16 ans, se pose des tonnes de questions sur tout et sur n'importe quoi.

Ses questions sont nombreuses, je déteste ça, mais elles sont courtes, j'adore ça. Simon me demande si Street Fighter II est dépassé comme jeu de baston en 2D. Si

oui, par quel jeu ? Il souhaite également savoir si King of Fighters 95, un jeu de SNK, sera adapté sur Playstation. Quel est le meilleur jeu de baston, tous supports confondus ? Finalement, Rave Racer sera-t-il aussi réussi sur Playstation qu'en arcade ?



Avec l'arrivée massive des jeux de baston en 3D sur les nouvelles consoles, tels Tekken (Playstation), Toshinden (Playstation et Saturn), Virtua Fighter 2

(Saturn), il est certain que les jeux de baston en 2D en ont pris un coup dans l'aile. Cependant, de l'avis de Marc et du Panda, King of Fighters 95 (Neo Geo CD), Samurai Shodown 3 (Neo Geo CD) et X-Men (Saturn), bien qu'en 2D, sont des jeux fabuleux. Ils les préfèrent d'ailleurs aux jeux de baston en 3D. Pour répondre à ta question, je dirai que Street Fighter II est dépassé par X-Men, King of Fighters 95 ou encore par Samurai Shodown 3. Je ne pense pas que SNK développera des jeux sur Playstation. Après avoir lu attentivement quelques magazines japonais, j'ai cru comprendre que Sega a passé un accord avec SNK pour le développement sur Saturn de ses meilleurs jeux de baston. Quant aux versions Playstation, si toutefois les jeux sortent sur cette console, vous risquez d'attendre de longs mois avant d'en voir venir un. Il est difficile de te dire quel est le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues. Disons que Tekken est parfait sur Playstation, Virtua Fighter 2 est dementiel sur Saturn, Killer Instinct est génial sur Super Nintendo et Samurai Shodown 3 "tue de la mort à donf" sur Neo Geo CD (sur cartouche, c'est son prix qui tue: 1 590 francs!). Rave Racer est effectivement un superbe jeu de Namco. Disponible uniquement pour l'instant en arcade, le jeu devrait être adapté prochainement sur Playstation. Ne disposant actuellement d'aucune photo, il me reste à croiser les doigts et à prier très fort pour que Namco réussisse parfaitement son adaptation sur la console de Sony.

VOS MEILLEURES COUVES

TIENS, UNE BOMBGIRL?!



Je ne savais pas qu'il existait quelque part dans le monde une jeune et jolie jeune femme nommée Bombgirl.

J'en suis surpris. Cette fanatique de Micromachines sur Megadrive me demande si elle doit plutôt craquer sur Micromachines 96 ou sur Bomberman. Elle aimerait aussi savoir si l'auteur de "Gunm" a réalisé d'autres mangas et combien de tomes comporte la série "Cyber Weapon Z".



Salut ma jolie, comment vas-tu? Ça te dirait, une petite partie de Bomberman avec moi, rien que tous les deux, seuls à la rédaction? Appelle-moi et on fixera un rendez-vous. Micromachines 96 est effectivement un superbe jeu d'action et je comprends que tu hésites à acheter Bomberman. Puisque tu possèdes déjà Micromachines 2, je te conseille donc de prendre Bomberman. Le jeu est excellent et toujours aussi drôle. Il est vrai que, sur Megadrive, les couleurs manquent de punch et d'éclat, mais une fois pris par l'action, on n'y fait plus attention. D'après le Panda, l'auteur de "Gunm", Yukito Kishiro, n'a pas réalisé d'autre manga. Enfin, "Cyber Weapon Z" est décliné en trois volumes en Chine, dont un seul est traduit en français (le deuxième volume devrait sortir au mois de mars prochain). Alors, heureuse?



BOMBOY



BOMBGIRL

JAMES FAIT DES BONDS (FACILE...)



James, tout comme moi, tu portes un prénom célèbre et je t'en félicite.

Tu critiques le jeu d'arcade de Nintendo, Cruisin'USA, c'est ton droit, et tu me poses la question de savoir si la version qui sortira sur la Nintendo 64, le nom japonais de l'Ultra 64, sera aussi peu réussie?



Tu sais, Nintendo est depuis longtemps absent des salles d'arcade. Depuis Donkey Kong et Mario Bros, Nintendo n'a plus sorti un seul jeu d'arcade afin de se concentrer essentiellement sur les consoles de jeu 8, 16 et prochainement 64 bits. Avant de se lancer dans la production de sa prochaine console, Nintendo a sorti Cruisin'USA en arcade, un jeu reposant soi-disant sur le même système d'exploitation que la Nintendo 64. Le résultat, il faut bien le reconnaître, n'est pas à la hauteur de nos espérances. Il fait pâle figure comparé à un Ridge Racer (Namco) ou bien face au terrifiant Sega Rally (Sega). Chose inquiétante, Nintendo n'a pas présenté d'images de Cruisin'USA lors du salon Shoshinkai du mois de novembre dernier au Japon. Y aurait-il des problèmes d'adaptation sur Nintendo 64 ou Cruisin'USA n'est-il tout simplement pas une priorité chez Nintendo?

UGH! HUGUES!



Hugues, que nous avons rencontré au salon du Multimedia World Show du mois de novembre dernier à Paris,

me demande de répondre à ses quelques questions. Tout d'abord, Hugues aimerait savoir s'il y aura un Donkey Kong 3 sur Super Nintendo. "Tintin et Les Cigares du

CONSOLES +

RUBRIQUE COURRIER

92514 BOULOGNE CEDEX

ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

pharaon" sera-t-il adapté sur la Super Nintendo? Par ailleurs, y aura-t-il une nouvelle console?



Salut Hugues, ça boume? Alors comme cela, tu as traîné au stand de Consoles+ lors du Multimedia World Show, c'est du joli! Je ne sais pas s'il y aura un Donkey Kong Country 3 sur Super Nintendo, mais ce qui semble le plus probable, c'est que s'il y a un troisième épisode, il sortira certainement sur la Nintendo 64. Tintin au Tibet est sorti il y a quelques mois déjà, et tu voudrais qu'il en sorte un nouveau? Attends un petit peu. Si Tintin au Tibet se vend bien, on verra peut-être un autre épisode des aventures du célèbre reporter du "Petit Vingtième". Seul l'avenir nous le dira... et Consoles+, bien évidemment. Ta dernière question est un peu bizarre. Oui, il y aura effectivement une nouvelle console. Mais de quelle console veux-tu parler? Nintendo va sortir prochainement sa Nintendo 64, Sony a déjà sorti sa Playstation tout comme Sega sa Saturn. La Nomad, qui devait être une Megadrive portable avec un écran couleur, ne sortira pas en France. Sega, avec la Game Gear, la Megadrive, le Mega CD, la 32X et la Saturn, a bien d'autres chats à fouetter que s'embêter avec une autre console. Peut-être veux-tu parler de la nouvelle console que prépare en ce moment Matsushita? En effet, Matsushita a racheté la technologie M2 à la compagnie américaine 3DO afin de produire dans les plus brefs délais une console 64 bits. Si tout va bien, cette nouvelle bête devrait voir le jour au Japon à la fin de l'année 1996. Mais si tu veux plus de renseignements sur cette console, lis donc les pages du Japon de Banana San, tu y trouveras ton bonheur.



Laurent Laforque



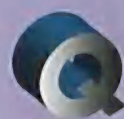
Abdelaziz Messaoud



Samuel Deniau

**CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

**FRANK B. AIME SA
PLAYSTATION, TANT
MIEUX!**



**En fait, sous le pseudo-
nyme de Frank se cachent
deux personnes qui aiment
la Playstation**

et qui souhaitent obtenir

quelques renseignements sur certains de ses jeux. Tout d'abord, ils me demandent si l'on peut "linker" Ridge Racer afin d'y jouer à deux. Combien de voitures cachées comporte finalement ce jeu? En ce qui concerne Toshinden, les deux allumés me demandent combien il y a de boss cachés.



Salut les gars, au risque de vous décevoir, il est impossible de jouer à deux à Ridge Racer. En revanche, cette opération est tout à fait possible avec Ridge

Racer Revolution. Il suffit d'avoir deux Playstation, deux jeux Ridge Racer Revolution et un câble de liaison (le câble Link). En ce qui concerne Ridge Racer, initialement, quatre voitures sont disponibles, mais en réussissant à détruire tous les vaisseaux du jeu Galaxian (le shoot'em up proposé lors du chargement), vous aurez droit à huit voitures supplémentaires. Cela fait donc douze voitures au total. Une voiture supplémentaire, la Diablo Noire, sera disponible si vous terminez toutes les courses en pole position. Cette astuce fonctionne également avec Ridge Racer Revolution: il vous suffit de détruire tous les vaisseaux de Galaga 88. A propos de Toshinden, sachez qu'il n'y a qu'un seul boss caché dans la version Playstation contre deux dans la version Saturn.

ATTENTION ARNAQUE!

C'EST A CAUSE DE TOI
QUE JE ME SOIS FAIT
ARNAQUER ! PIÉDÉ !



Nicolas Mengal, qui habite Lille, est très étonné des différences qu'il a pu noter entre ce qu'il lit dans les articles de Consoles+ et

dans les publicités.

En effet, nous indiquions dans notre numéro de décembre que la Nintendo 64 sortirait au Japon le 21 mars, alors que certaines boutiques de jeux vidéo annonçaient que la console était déjà disponible à la vente, voire déjà trafiquée pour fonctionner avec les jeux américains, japonais et européens! Qu'en est-il vraiment, me demandait-il? Nicolas, après s'être longuement renseigné, me dit que certains revendeurs ont annoncé la console au prix de 4 000 francs et ses jeux aux alentours de 800 francs! Vérité ou mensonge?



Salut Nicolas. Ma réponse sera aussi brève que sèche: ne te fie jamais à ce que tu peux lire dans les pages de publicité ou à ce que peuvent te raconter cer-

taines revendeurs de jeux vidéo. En se vantant de posséder la console Nintendo 64, ils espèrent que vous serez le plus nombreux possible à réserver votre console chez eux et ainsi leur faire gagner plein de brouzoufs! Sache que, avec Banana San, nous avons ce qui se fait de mieux au Japon comme envoyé permanent. Rien ne lui échappe, et surtout pas la moindre nouvelle concernant la Nintendo 64. Il suffit que tu lises attentivement les articles de Consoles+ pour être informé de façon honnête et sérieuse sur tout ce qui se passe dans le monde des jeux vidéo. Sache que la Nintendo 64 est maintenant prévue pour le mois d'avril au Japon, au prix approximatif de 1 500 francs. Sache également que le prix de ses cartouches sera un peu plus élevé que celui des cartouches Super Nintendo, soit environ 700 francs. Le prix annoncé par certains revendeurs, 4 000 francs, correspond en fait à celui de la console importée en France. Rien d'étonnant à cela, car il faut se souvenir que, voilà un an, la Playstation ou la Saturn en version japonaise coûtaient à peu près 4 500 francs. En ce qui concerne la compatibilité entre les différents pays, rien n'est annoncé. Mais il faudra s'attendre à ce que les consoles soient bridées (sans mauvais jeu de mots) et ne fonctionnent qu'avec les jeux propres à la console d'origine. Bien évidemment, il y aura des adaptateurs pour faire fonctionner les jeux américains sur des consoles japonaises, par exemple. Comme toujours, il faudra prendre son mal en patience avant de prendre son pied!

**CHRISTOPHE, 1,74 M
ET SEULEMENT
13 ANS!**



**Diable, que tes copines
doivent être heureuses
avec toi.**

Tu te rends compte, tu n'as pas encore le dixième de mon âge et déjà tu me dépasses de vingt têtes



Ly Lo Cong



de Schtroutz (une espèce très rare d'animal de mon pays natal). Y a de quoi être jaloux. Mais enfin, ce n'est pas celui qui a les plus grandes oreilles qui entend le mieux. Je me comprends... Or donc, Christophe, tu sembles t'intéresser de très près à la Nintendo 64. Tu me demandes, vu le prix peu élevé de la Nintendo 64, si le prix des cartouches de jeu équivaldra celui des jeux Neo Geo. Y aura-t-il beaucoup de jeux disponibles à la sortie de la console et Nintendo sortira-t-il une console 32 bits pour Noël prochain? Finalement, tu demandes quels sont mes deux jeux préférés parmi Ridge Racer, Destruction Derby, WipEout, Twisted Metal et Tekken.

R Salut p'tit gars. Passons rapidement sur ta taille, rien que d'y penser, je suis vert de rage. Si tu lis Consoles+ depuis longtemps, tu dois déjà être au courant que la Nintendo 64 ne sortira au Japon qu'à la fin du mois d'avril prochain (on ne le répètera jamais assez). Et encore, il est tout à fait possible que cette sortie soit de nouveau repoussée à une date ultérieure. Banana San nous le fera savoir très rapidement. En fait, si la sortie de la console 64 bits de Nintendo est sans cesse repoussée, c'est à cause de ses jeux. La console est terminée, c'est certain, mais les jeux ne sont pas encore achevés. Rien ne sert de sortir une console s'il n'y a pas de jeux disponibles. Il faut donc attendre que Nintendo termine le déjà mythique Mario 64, le tant attendu Super Mario Kart 64, l'étonnant Pilot Wings et le déroutant Kirby, le plus abouti de ces jeux étant certainement le Mario. D'autres jeux sont en cours de réalisation, mais ils sont encore loin d'être terminés. Nous espérons tous qu'ils seront prêts le plus rapidement possible. Pour ce qui concerne ta question sur une éventuelle console 32 bits, Nintendo n'a aucunement l'intention d'en sortir une. La Virtual Boy, console 32 bits de Nintendo, est disponible au Japon depuis longtemps mais ne sortira probablement jamais en France. Enfin,

sache que mes jeux favoris parmi ceux que tu as cités sont Tekken et WipEout. Destruction Derby est génial, Ridge Racer également. Seul Twisted Metal ne m'a pas vraiment convaincu.

PAS VU, PAS PRIS

Q Philippe Vu, habitant de la jolie ville de Nîmes, me demande si des jeux comme Destruction Derby, WipEout et Rayman existent en version japonaise ou américaine. Encore un p'tit gars qui a acheté une Playstation en import. Le galopialud!

R Salut Philippe. Alors, coquin, tu as acheté une console en import et tu souhaites jouer avec des jeux européens? Pas de problème, Bomboy est l'homme de toutes les situations. Après avoir passé quelques coups de téléphone aux différentes attachées de presse et dépensé quelques milliers de francs en repas dans les plus grands restaurants de la capitale, voici les quelques informations que j'ai réussi à obtenir. Destruction Derby et WipEout sortiront en version japonaise durant le mois de février 1996. Rayman devrait également être disponible à cette même date. Reste maintenant à savoir si les boutiques d'import vont distribuer des jeux qui sont déjà sortis en version européenne. Ton problème rejoint celui de beaucoup d'autres: doit-on acheter une console en version japonaise (ou américaine) ou est-il préférable d'attendre sa sortie officielle? Sache que j'ai acheté une Playstation japonaise lors de sa sortie. J'ai beaucoup joué avec durant les premiers mois puis, dès que la console de Sony a été disponible officiellement en France, je l'ai également achetée. Aujourd'hui, je joue plus avec la version française que japonaise... Et je n'ai plus de sous! Mais ceci est une autre histoire...

CONSOLES +

RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS



Pascal Phrakonkham

L'HEUREUX GAGNANT DU MOIS

Avec un nom comme le sien, il doit en prendre plein les dents dans son bahut! Tenez-vous bien, le vainqueur du mois s'appelle Pascal (jusque-là tout va bien), Phrakonkham (le Rouge). Pour le consoler (sans aucun jeu de mots), nous lui offrons un abonnement d'un an à Consoles+. Qu'on se le dise.



Julien Gazzola

LE COUP DE CŒUR DU MOIS

Ce mois-ci, devant le peu de réponses au concours "Ta mère", la rédaction et Trollie ont décidé d'attribuer un prix spécial coup de cœur à Julien Gorgonzola, heu pardon, Gazzola. Savant mélange d'aérographe et de crayonné, il a bien mérité un Consoles+ dédié par toute l'équipe de Consoles+. Bien joué, p'tit gars.



Ulysse et Laurie Dyeve



David Heymans

COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...

CONSOLES

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. (1) 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 16 92
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Secrétaire
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy) (16 73)
Nicolas Gavet (Nico) (16 74)
Marc Menier (Marc) (16 75)
Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de Jean-Loup Bouteau
Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgéon
Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), correspondant permanent au Japon,
Lionel Barillon, Odile Boetschi,
Véronique Boissarie, Bomboy, Elvira,
Fifi, François Garnier, Marc Lantelme, Daniel Moutou, le Panda,
Maxime Roure, Switch, Philippe Tilikete, Ze Killer,
Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (16 31)
Karine Le Brozec (16 32)
Opérations spéciales
OP-Media/Jacqueline Chaillot,
tél. (1) 46 62 24 20
Marketing
Marlène Reux (41 86 16 45 et 46 62 27 72; Fax : 46 62 25 81)
Fabrication
Isabelle Delanoy (17 90)
Service abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 F. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap.alpha

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : (1) 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Editeur
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur commercial
Lara Wytochinsky (16 24)
Consoles+ est un mensuel édité par EMI-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social :
9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
P-DG et directeur de la publication
Christopher Dwellwyn
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1996
Photocomposition, montage : Euronumérique
Photogravure : EPS, imp. Cino del Duca.
Couverture : EPS Imprimeries
Fecomme 77000, Imaye 53000
Distribution : Transport Presse
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse, Alain Stefanescu, directeur général
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds SNIN + 2 man. + 4 jx, px : 1 200 F. Maltheu LECLERC, Le Pied de Breion, 35, allées des Accacias, 86140 Lençolite. Tél. : 49.90.51.31.
Vds SNIN + 3 man. + 10 jx, px : 3 000 F ou sép. Cédric VANDOME, 18, avenue Jacques-Bonfort, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.26.46 (ap. 19 h).
Vds S. NES + 6 jx + 2 pads + City Boy + adapt., px : 1 100 F ou sép. Nicolas SAVOI, 120, av. Général-Frère, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.62.86.
Vds SNES + 2 man. + street FII + Super Soccer, DB23 Wolverine, Ranna 1/2. Jean-Charles VASQUEZ, 50, allée des Fours Blancs, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.13.97.
Vds SNIN + 2 man. + SF2, px : 475 F, px à déb. Julien DAVID, 140, rue du Général Ledere, Les Pinsens, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.70.38.55.
Vds SNIN + 9 jx + AD 29 + 2 man., px : 1 500 F, tbe. Julien DALLIES, La Charpenterie, 86230 Saint-Gervais-les-Trois Clochers. Tél. : 49.86.05.29.
Vds SNES + 1 jeu + 2 man., px : 460 F. Donkey Kong, Contry, etc. Guillaume BETTI, Les Logis, bdt. G, 13130 Berre l'Etang. Tél. : 42.74.38.84.
Vds jx SNIN, NES, SFC, GB. Miguel TROP-CHAUD, 28, rue Jean-Mermoz, 59175 Templemars. Tél. : 29.60.12.65. (ap. 20 h 30).
Vds jx SNIN et MD de 70 F à déb. François BAILLARD, 44, rue Robert Spinedi, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.40.47 (ap. 18 h).
Vds SNIN + 2 man. + 9 jx + quintupleur + AD 60 Hz. Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.57.85.
Vds SNIN + (1 man. + Supé Ghoul N Gost + WWF, px : 500 F. Brice BOSSUT, 15, rue du Colonel Fabien, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.64.98.44.
Vds jx SNIN 80 F à 150 F (Mario Kart, ISS etc.). Grégory BERNARD, c/o Fourcade 72, Chemin du Lancier, 13008 Marseille. Tél. : 91.23.77.40.
Vds Snes + 7 jx + man. + valise, rgt px : 1 600 F. Christophe PORTIER, 11, rue Marasée, 03100 Pamiers. Tél. : 61.60.55.70.
Vds jx SNIN 200 F à 250 F (Mortal Combat 2, Contra 3...). Jean-Claude BARREIRA, 5, square du Lyonnais, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.28.42.
Vds SNES + 2 man. + man. turbo + 9 jx, tbe, px : 1 500 F. Anthony MATTER, 2, rue des Chaleis, 51490 Betheniville. Tél. : 26.03.76.13 (19 h 30).

Vds jx SNES Parodius, Mario All Stars, Lemmings, S. Mario World, Toys, px : 150 F pce ou éch. Ronan FLOCH, 5, rue F. Le Guyader, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.21.56.
Vds SNIN + 7 jx DB2 3 Fila, px : 1 200 F. Jean-Baptiste PATEY, Tél. : (16-1) 49.96.20.07.
Vds SNIN + 15 jx : Doom, Sofmana DKC, px : 1 600 F ou vds sép. Pierre KERHERVE, 7, square Pierre du Goyer, 95140 Garges-les-Gonesses. Tél. : (16-1) 39.93.86.34.
Vds SNIN + 3 man. + adapt. + 5 jx, International Superstar Soccer, Soccer Kid, Soccer shootout, Samourai showdown, Street fighter II, px : 800 F. Sélim DUPUIS, 2, allée Croix du Mont, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.78.41.99.
Vds SNIN, Judge Dredd, Super Aleste, Michael Jordan, Fila Soccer, Tecmo NBA Basket, NHLPA Hockey'93, px : 100 F à 200 F. Nelson PINHEIRO, 1 bis, rue Bellavoine, 76230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 34.51.23.53.
Vds 2 man. + 12 jx (Doom, Instinct Fila SS), px : 800 F. Yannick SAGOT, 59, rue de la Constituante, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.50.66.
Vds SNIN + Ninscope + 16 jx (Doom NHL96, Fila 94, MK2) + AD 29. Sébastien MORIEUX, 2, place du Village, 62910 Matringhem. Tél. : 21.04.42.83.
Vds SNIN tbe, 67 jx + 2 man. px : 1 000 F. Florent ANGLY, 627, rue de la Jacobée, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.15.64.
Vds SNIN + 2 Man. + 7 jx (NBA Jam TE, MK2, Mario Kart...), px : 1 900 F. Eddy CORNELOUP, 11, villa des Chènes, 95500 Gonesses. Tél. : (16-1) 39.87.57.82.
Vds SNIN + 120 jx, px : 2 500 F. Philippe DA SILVA, 5, av. Rhin et Danube, 38100 Grenoble. Tél. : 76.48.66.15.
Vds SNIN + 4 jx + 2 man. + AD US jx, mal., px : à déb. Vincent TOUITOU, 34, rue Edouard-Vaillant, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.84.76.
Vds SNIN + 4 jx + AD 29 + GG + 2 jx + Magic Light..., px : 1 500 F. Philippe DESCUSSE, 51, av. du Général-Leclerc, 77000 La Rochette. Tél. : (16-1) 64.39.86.49.
Vds jx SNIN (2 jx USA avec adapt.). Vincent FELTESSE, 10, chemin des Dames, 78400 Chailou. Tél. : (16-1) 30.53.43.32.
Vds jx (SNES, SNIN), px : 100 F à déb. Adrien RICHARD, Le Grand l'Imetlin, Route de Glen, 45260 Lorris. Tél. : 38.94.80.40.

MEGADRIVE

Vds MD + 2 man. + 5 jx, px : 800 F, jx suppl., px : 100 F. Nicolas BARTOLI, 49, hameau de Saint-Estève, 13760 Saint-Cannat. Tél. : 42.50.60.49.
Vds MD + 3 man. + 1 jeu + adapt. Master, px : 380 F + NES 3 jx, px : 200 F. Régis PASQUIER, 19, chemin de Montfort, 78770 Thoiry. Tél. : (16-1) 34.87.44.37.
Vds MD + Fila + 2 pad (1 A. six boutons), px : 300 F. Benoît BONNEFOY, 3, allée Buffon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.78.18.

Vds MD et MCD de 150 F à 250 F. Alexandre PROCHASSON, 14, rue Le Tarin, 45490 Milgères. Tél. : 38.87.81.27.
Vds MD + 3 pads (1 turbo Fight) + Sonic 2 + adapt. Jap., px : 580 F. Dorian PORTES, 4, av. du Bois de la Marche, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.01.51.21.
Vds 32 X neuve : 500 F ou vds MD + 6 jx + man., px : 400 F. Alain VACCARO, 22, rue du Clos d'Empallière, 13730 Victoret. Tél. : 42.79.28.90.
Vds jx MD, GB, SMS px intél. Olivier SERVIE, Montcel Tête Noire, 24230 Montcel. Tél. : 53.58.61.24.
Vds MD + 7 jx (La LG de Th. Earth, J. DBZ, etc.), px : 2 100 F. Thibault PETITFRERE, 31, rue Anatole France, 54210 Saint-Nicolas-de-Port. Tél. : 83.48.55.91.
Vds MD II + 2 pads + 5 jx, px : 650 F. Xavier CATEL, 5, allée des Berges, 94370 Sucy-en-Brie.
Vds MD + man. + 10 jx, px : 1 200 F à déb. Lionel CRINE, 25, rue Honoré de Balzac, 91220 Breligny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.40.76.
Vds MD + 5 jx (Street Fighter II) : Earth Worm Jim, px : 500 F. Quentin KAMMERMAN, 42 bis, bd Richard Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.31.77.
Vds MD + 10 jx + MCD + 4 jx + 3 joys, px : 3 000 F. Arnaud FRITSCH, 28, rue Thiers, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.20.03.
Vds MD + 6 jx + Mega CD + 5 jx + 2 man., 6 boutons, px : 2 500 F. Fabien MAURO, Quartier le Sauvage, 83560 Rians. Tél. : 94.80.57.80.
Vds Mega CD + 3 jx + adapt., px : 1 500 F à déb. Vds jx MD. Matthias GOYER, 82, qual Auguste Prévost, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.79.14.
Vds MD + 2 man. + 7 jx, px : 1 500 F à déb. Franck BELLEMIN, 88, rue des Chermettes, 69006 Lyon. Tél. : 72.75.95.58.
Vds MD + 9 jx, px : 900 F. Sébastien SIREBARA, 98, av. Monge, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 45.09.20.28.
Vds MD + man. + jx, px : 300 F. Mickaël BILAILLE, 2, rue du 8-Mai 1945, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.81.62.
Vds MD + 2 man. + 11 jx, px : 2 000 F ou sép. Olivier LE FEBVRE, 16, rue d'Ayvalite, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.31.35.
Vds jx MD : Flashback, Aladdin Cool, Spot..., px : 50 F à 200 F pce. Jérôme SAINT-ANDRE, Bellevue, 93300 Cusset. Tél. : 70.31.20.56.
Vds MD + 32 X + 11 jx + 4 man., px : 1 500 F. Grégory PROUIN, 4, allée des Primevères, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.41.16.41.
Vds MD + 7 jx, px : 550 F ou jx de 50 F à 150 F. Julien FILLAUD, 1, rue Jean-Louis Forain, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.17.10.
Vds MD + 8 jx + 4 man. (Street F2, Aladdin), px : 1 200 F. Gautier CAZAU, 21 bis, Impasse du Pasticier, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.29.60.

Vds MD + 1 jeu + 4 man., tbe, px : 400 F. Stéfano LABUSSIERE, 86, av. de Thiès, 14000 Caen. Tél. : 31.43.73.27.
Vds MD + man. et Sonic 1, 2. Brice BONNAN, 6, allée Henri-Aubry, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 64.80.52.72.
Vds MD + 4 jx + 2 man., px : 800 F. Arnaud BASTARD, 5, impasse de la Côte du Roi, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.46.90.
Vds MD2 + 8 jx (Landstalker, F1, Theme Park...) + 3 man., px : 2 000 F. Rémi FROSSARD, 56 bis, av. de Saint-Cloud, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.64.13.
Vds MD2 + SN + GG + 11 jx, px : 1 990 F. Ceydric LANCLAS, 15, rés. Bois Joli, 33310 Les Parre Medoc. Tél. : 56.41.19.84.
Vds MD + 32 X + MCD + 2 man. + 8 jx (Doom, VR), tbe, px : 1 700 F à déb. Alexandre MILON-LAVARGUE, 17, rue des Ajoncs, 77930 Perthes. Tél. : (16-1) 60.66.16.13.
Vds MD + 2 jx + 2 man. ASCII Pad, px : 700 F. Yannick CHARPENTIER, 120, Ar-Gebog, 29870 Landada. Tél. : 98.04.91.42 (ap. 20 h).
Vds MD + 3 jx tbe, px : 1 000 F. Teddy COHEN, 61, rue Riquet, Appl. 299, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.77.82.
Vds MD + 3 man. + 7 jx, px : 1 200 F. Guillaume RIVOIRE, 17, allée Hyppolyte Vincent, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.88.27.
NES
Vds jx NES Turtles, px : 50 F + jx NS Psycho Fox, px : 50 F. Brice BOSSUT, 15, rue du Colonel Fabien, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.64.98.44.
Vds sur NES TMHT, px : 150 F neuf. Sullyvan BADET, 6, rue de la Polière, 39700 Sermainge. Tél. : 84.81.06.68.
Vds NES + 6 jx + 2 man., px : 450 F. Julien FILIATRE, 70 ter, Faubourg de Montbéliard, 70400 Hericourt. Tél. : 84.46.16.56.
GAME BOY
Vds GB + 6 jx + acc. + mallette, px : 680 F. Benjamin JACQUET, Hospices de Beaune, Av. Guigone de Salins, 21200 Beaune.
DIVERS
Vds néo géo + joys style Borne d'Arcade, px : 1 000 F. Guillaume POILEVEE, 465, rue de Lille, 62660 Buvry. Tél. : 21.65.10.21.
Vds Sega Saturn Jap + pad + transfo NTSC/PAL, tbe, px : 3 000 F. Alain BENZEKRI, 15, square Jean-Mermoz, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.87.13.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 51

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
TÉL. : _____

MACHINES :

- ☐ PC Engine
☐ Super Nintendo
☐ Megadrive
☐ Sega
☐ NES
☐ Game Boy
☐ Lynx
☐ Divers

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 %

SCORE GAMES

MOINS CHER

CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 / PROMOTIONS FANTASTIQUES & PRIX DISCOUNT !

11 MAGASINS A VOTRE SERVICE !

PARIS 5 / CONSOLES

46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TEL : (1) 43 290 290 +

Ouvert de 10 à 19 heures du Lundi au Samedi
M° Jussieu - RER Luxembourg/St Michel - Bus 63/86/87



PARIS 5 / CD-ROM & CD-I PHILIPS

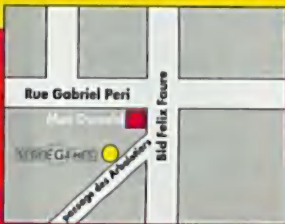
17 rue des Écoles
75005 PARIS
TEL : (1) 46 33 68 68

PARIS 16ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
TEL : (1) 44 05 00 55
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
M° Victor Hugo - Bus 52/82



ST DENIS (93)

Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
TEL : (1) 42 43 01 01
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
Dimanche matin de 10 à 13 h



NOUVEAU

SCORE GAMES

56 boulevard ST MICHEL 75006 PARIS

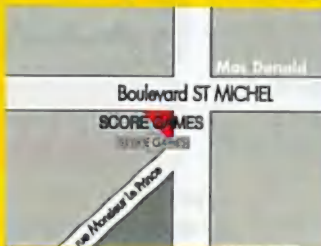
Un nouveau Score Games en plein cœur de Paris,

à côté de la Sorbonne

Ouvert du Lundi au Samedi

de 10 à 19 heures. TEL : 36 685 686

Metro Cluny - RER Luxembourg



TOULOUSE (31)

14 rue Temponière
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
TEL : 61 216 216

Mardi au Samedi de 10 à 19h, Lundi de 14 à 19h



ANTONY (92)

25 av de la Division Lederc
N20 - 92160 ANTONY
TEL : (1) 46 665 666

Mardi au Samedi de 10 à 19h, Dimanche de 10 à 13h



POITIERS (86)

12 rue Gaston Hulín
86000 POITIERS
TEL : 49 50 58 58

Mardi au Samedi de 10 à 19h, Lundi de 14 à 19h



AMIENS (80)

19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
TEL : 22 97 88 88

Mardi au Samedi de 10 à 19h, Lundi de 14 à 19h



COMPIEGNE (60)

37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
TEL : 44 20 52 52

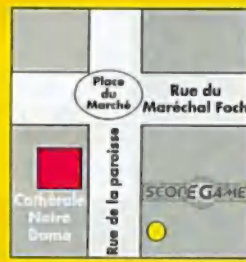
Lundi de 14 à 19h
Mardi au Vendredi : 10 à 12h30 - 14 à 19h
Samedi de 10 à 19h



VERSAILLES (78)

16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
TEL : (1) 39 50 51 51

Mardi au Samedi de 10 à 19h, Dimanche de 10 à 13h



CADEAU *
1 PAQUET DE CARTES DBZ
OFFERT
POUR 100€ D'ACHAT

* VALABLE JUSQU'À FIN FEVRIER 96

3615 SCORE GAMES

TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES, TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE VOS JEUX D'OCCASIONS, COTE ARGUS OFFICIELLE DE PLUS DE 50000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : (1) 43 290 290 +

-150%

* sur une sélection d'articles signalés en magasin. Offre valable jusqu'à fin février 96 et sur présentation de ce coupon en magasin.



Téléphone 3615 SCORE GAMES
(1) 43 290 290

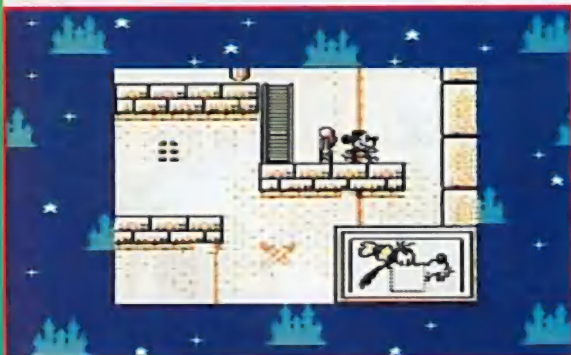
SCORE GAMES
46 rue des Fossés
St Bernard
75005 Paris

FAX
(1) 43 29 57 57



Moi, j'aurais voulu plus de place pour tester Zoop! Il me rend chat, ce jeu! Tant pis, vous n'aurez qu'à y jouer pour comprendre les subtilités de la stratégie... D'ailleurs, je n'ai pas le temps de faire un discours, je suis au niveau 11 et c'est chaud! Entre ce jeu et Star Trek, je vais devenir hyper intelligente et on me donnera plein de jeux à tester! C'est en tout cas ce que je me souhaite pour cette année - avec une ou deux caisses de tequila, bien sûr... C'est compatible, vous croyez?

MICKEY MOUSE V - LES BÂTONS MAGIQUES



GAME BOY

80%

Mickey se balade dans un château pour retrouver ses amis enlevés. Pour y parvenir, il possède un bâton magique qui transforme les cristaux des lieux en pièces de puzzle, reconstituant le visage de ses amis. Lorsque le puzzle est complet, l'ami est libéré! Différents bâtons magiques donnent de nouveaux pouvoirs (fabriquer des cubes de glace, les lancer, etc.). Une douzaine de grands niveaux et quatre boss pour ce petit jeu de plates-formes-réflexion qui s'adresse aux plus jeunes.

FORMULA ONE



Testé en import dans le n° 49 sous le nom de F1 Live Information, ce jeu sort en officiel ce mois-ci. Aucun changement n'est à signaler, tant dans

SATURN

87%
l'animation que dans les différents modes de jeu. Spy et Niico avaient trouvé le jeu sympa avec ses six circuits différents et cinq concurrents principaux à sélectionner, mais ils étaient restés dubitatifs du fait de petits défauts frustrants. Un jeu porté vers l'arcade et non la simulation pure et dure, car la voiture n'est jamais endommagée malgré les heurts! Les graphismes ne sont pas transcendants, mais le principe est toujours sympa.

STAR TREK DEEP SPACE

Un jeu d'aventure sur l'Enterprise avec différentes missions qui demandent beaucoup de jugeote. Le héros est doté d'une animation très rapide, qui lui permet de courir en permanence, de s'agripper, de sauter, de ramasser des objets... Pour progresser, il doit parler aux différents membres de l'équipage et recueillir des indices. Le jeu est intéressant et bien réalisé, même si, à la longue, les graphismes sont un peu monotones. Seul problème: connaître l'anglais est indispensable pour comprendre tous les textes...



SUPER NINTENDO

KIRBY'S DREAM LAND 2



GAME BOY

Un petit jeu tout simple pour Kirby, qui doit retrouver les arcs en ciel

78%

reliant les îles de son monde. Pour y parvenir, le célèbre Kirby peut avaler les ennemis, les recracher comme des projectiles ou utiliser leur pouvoir en les gobant... Kirby peut aussi être aidé d'animaux comme Rick le hamster, Kine le poisson, Coo la chouette... Différentes combinaisons entre les pouvoirs et les amis sont possibles. Le principe est très simple et les sept niveaux du jeu s'adressent aux débutants.

ZOOP



PLAYSTATION

Un jeu qui demande beaucoup de réflexes et de stratégie avec des graphismes tout simples, mais un intérêt indéniable. On trouve ça moche, puis on y joue et deux heures, voire quatre heures après, on y est encore! Sur 32 bits, l'animation se révèle encore plus fluide que sur les versions 16 bits, les couleurs ont plus d'éclat et les niveaux sont innombrables. Point noir: les fonds d'écran sont parfois un peu trop chargés. Votre mission consiste à détruire un certain nombre de symboles par écran sans vous laisser dépasser...

90%

FIFA SOCCER 96



SATURN

Testé sur Playstation dans notre précédent numéro, ce jeu apparaît identique sur Saturn. On peut jouer à ce jeu de football seul et jusqu'à huit joueurs simultanément! Les mouvements des footballeurs sont fluides et réalistes grâce à l'utilisation de la Motion Capture, les bruitages sont parfaits, et le jeu demandera pas mal de pratique. Vous pouvez paramétrer de nombreuses options en début de partie et choisir votre mode de jeu et votre équipe dans un éventail très vaste. Enfin, plusieurs angles de vue du terrain sont possibles. Un jeu complet et doté de graphismes réussis, à réserver aux techniciens accomplis.

90%

LES NOUVEAUX ROIS

→ GAME STATION

Après une fin d'année pleine de rebondissements, **Game Station** est prêt pour l'année 96 avec des promotions tellement alléchantes que tous les visiteurs arrivent la langue pendante! Notre ancien testeur de la presse pro supervise toujours avec entrain et passion le magasin. Pas besoin de nous réserver l'Ultra 64 des mois à l'avance; ça nous semble plus honnête de vous en reparler quand elle sera vraiment là! En attendant, **n'hésitez pas à vous brancher sur notre 36 15 Game Station** afin de vous maintenir au courant de tous nos arrivages et de toutes les News prévues. **Vous pouvez aussi y passer vos commandes, consulter notre rubrique Trucs et Astuces, participer à notre jeu ou encore demander notre catalogue gratuit!** Mais si vous préférez vous déplacer, nous vous renseignerons sans chichis et sans brutalité!! C'est juré! Ici l'import est toujours de mise que ce soit pour les consoles 32 bits ou les 16 bits avec tous leurs jeux. **Côté Occaz, le choix est vaste avec la Playstation française d'occasion à 1 699F et la PS-X japonaise à 2000F!** Et nous reprenons votre ancien matériel à de super prix: comparez et vous verrez! Bref nous vous attendons de pied ferme pour vous souhaiter de vive voix une très bonne année 1996! **Game Station**- 10 rue de la Grange-aux-belles-75 010 Paris Tél: 42 45 63 63/ Fax: 42 45 66 66 M° Jacques Bonsergent ou Colonel Fabien



Téléphone
42 45 63 63

Télécopie
42 45 66 66

GAME STATION

DE NOMBREUX LOTS A GAGNER CHAQUE MOIS !!!



DES JEUX, DES GOODIES...

COMMANDEZ PAR MINTEL 24H/24H
ET 7 JOURS/7



COMMANDEZ PAR COURRIER OU PAR TÉLÉPHONE

CONSULTEZ EN DIRECT NOTRE RUBRIQUE
NEWS POUR CONNAITRE LES DATES RÉELLES DE
SORTIES DES JEUX
AU JAPON ET AUX U.S.A..



VENEZ NOUS RENDRE VISITE !!!

10, RUE DE LA GRANGE AUX BELLES 75010 PARIS

MÉTRO : JACQUES BONSERGENT (LIGNE 5)

MORTAL KOMBAT 2 (SAT)

BIO HAZARD (PSX)

KILEAK THE BLOOD 2 (PSX)

ACTUA SOCCER (PSX)

VAMPIRE (PSX)

A-TRAIN (PSX)

IN THE HUNT (PSX)

TOHSHINDEN 2 (PSX)

STREET FIGHTER ZERO (PSX)

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

FINAL FIGHT 3 (SNES)

FAR EAST OF EDEN 2 (SNES)



IMPORT
DIRECT DU
JAPON ET
DES USA

*GAME STATION 1.29 francs la minute. Toutes les marques citées ou illustrations sont déposées par leurs ayants droit respectifs.

VPC

MICRO MARKET

48.05.14.14 - Fax : 48.05.14.15
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h30 à 19h00

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

LE VPCISTE QUI S'ENGAGE !!!

MICRO MARKET s'engage à vous reprendre les jeux achetés chez nous à 50%** de leur valeur.**

<p>SONY PLAYSTATION</p> <p>2.099 F + 1 PAD + 1 CD DEMO Vers. FR</p> <p>2.590 F Vers. + 1 JEU 2.990 F</p>	<p>SEGA SATURN</p> <p>2.590 F + 1 PAD + DAYTONA</p> <p>CARTE MPEG 1.190 F</p>
--	--

<p>179F</p> <p>CABLE RGB</p>	<p>189F</p> <p>MEMORY CARD</p>	<p>179F</p> <p>PAD SATURN</p>	<p>349F</p> <p>ACTION REPLAY</p>
<p>299F</p> <p>SIDE WINNER</p>	<p>179F</p> <p>HYPER JOYPAD</p>	<p>189F</p> <p>ADAPT.UNIVERSELLE</p>	<p>229F</p> <p>PISTOLET</p>

Jeux Super Nintendo, Megadrive, Neo Geo ... NEUF ET OCCASION ... DISPONIBLE ... N'HÉSITEZ PAS À NOUS TÉLÉPHONER

PSX		TOTAL NBA 96.....379 F	SATURN	
ASSAULT RIGS.....	379 F	TWISTED METAL.....	BUG.....	359 F
DEFCON5.....	359 F	VIEW POINT.....	CLOCK WORK 2.....	349 F
DESTRUCTION DERBY..	369 F	WARHAMMER.....	CYBER SPEEDWAY....	379 F
DOOM.....	359 F	WING COMMANDER 3	DRAGON BALL Z (JAP)	499 F
DRAGON BALL Z.....	389 F	WIPE OUT.....	FIFA 96.....	369 F
EXTREM GAMES.....	359 F	WORMS.....	HI OCTANE.....	369 F
FIFA 96.....	379 F	XCOM.....	MANOIR DES AMES PERDUES	369 F
GEX.....	399 F		MYST.....	389 F
HI OCTANE.....	359 F	OCCASION		
IN THE HUNT.....	379 F	AIR COMBAT.....	MYSTARIA.....	389 F
KRAZY YVAN.....	379 F	DISCWORLD.....	NBA JAM TE.....	389 F
LOADED.....	369 F	DOOM.....	RAYMAN.....	389 F
LONE SOLDIER.....	369 F	HI OCTANE.....	ROBOTIKA.....	359 F
PHILOSOMA.....	379 F	KILEAK THE BLOOD	SEGA RALLY FRANCAIS	379 F
POWER SERVE.....	389 F	LEMmINGS 3D.....	SHINOBI X.....	349 F
ROAD RASH.....	379 F	MK3.....	SIM CITY 2000.....	379 F
SCHOCK WAVE.....	379 F	NBA JAM TE.....	THUNDER HAWK 2	359 F
SFII ALPHA JAP.....	499 F	RAIDEN PROJECT...	VICTORY BOXING....	379 F
SHELL SHOCK.....	379 F	STRIKER.....	VICTORY GOAL.....	369 F
SYNDICATE WARS.....	399 F	TEKKEN.....	VIRTUA COP.....	349 F
TEKKEN.....	379 F	TOSHIDEN.....	VIRTUA HYDLIDE....	379 F
THEME PARK.....	379 F		VIRTUA RACING.....	369 F
THUNDER HAWK2.....	369 F	ACCESSOIRES		
TOSHIDEN.....	359 F	CABLE LINK.....	ARCADE RACER.....	449 F
TOSHIDEN 2 JAP.....	499 F	ASCII PAD.....	CARTE MPEG.....	1190 F

N'hésitez pas à nous contacter pour tous les autres jeux !!

Titres	Qty	Prix	Montant
PORT TOTAL			

A RETOURNER A MICRO MARKET
23, rue de Berne - 75008 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville

Ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Frais de port : Jeux 45 F - Console 60 F - Centre remboursement BD E.
☐ CHÈQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration / /
Date Signature

Dans la limite des stocks disponibles - Toutes les marques citées sont des marques déposées
** Bojot et micro *** Dans un délai maximum de 3 mois

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

V.P.C.
Tél :
53 21
01 54

SAMOURAI

IMPORT, EDITION, DISTRIBUTION

SAMOURAI GROSSISTE :

167 Avenue E. Delacroix - 91210 Draveil
TEL : (16.1) 69 52 40 40 / FAX : 69 52 40 32

SAMOURAI PARIS :

Jeux Vidéo & Goods

42, rue de Maubeuge - 75009 PARIS
TEL : (16.1) 42 81 95 10 / FAX : 42 82 98 39

Air Soft Guns, Garage Kits

42 bis Rue de Maubeuge - 75009 PARIS
TEL : (16.1) 42 80 29 49

Mangas, Japanimation

44 Rue de Maubeuge - 75009 PARIS
TEL : (16.1) 42 81 00 44

Erotique

44 Rue de Maubeuge - 75009 PARIS
TEL : (16.1) 42 81 00 40

SAMOURAI Région Parisienne :

MARIMATH

8 Rue du Mail - 91600 Savigny Sur Orge
TEL : (16.1) 69 05 57 82

KA-TI-KA

2 Avenue Jean Jaurès - 91210 Draveil
TEL : (16.1) 69 42 41 41

SUPER SAIYAJIN

24 rue F. Mouthon - 91380 Chilly Mazarin
TEL : (16.1) 64 54 87 77

SAMOURAI NORMANDIE :

SHOGUN

16 Rue de l'Union - 27300 Bernay
TEL : (16) 32 45 92 17 FAX : 32 45 92 24

SAMOURAI LANGUEDOC ROUSSILLON :

MUSASHI

3 Rue du Four des Flammes - 34000 Montpellier
TEL : (16) 67 60 76 83

SAMOURAI RHONE ALPES :

TOKYO BABYLONE

37 Rue du Maréchal Leclerc - 69800 Lyon St Priest
TEL & FAX : (16) 72 28 03 02

SUMO

18 Rue Teste Du Bailler - 38200 Vienne
TEL : (16) 74 78 02 43

SAMOURAI Toulouse :

TETSUO

Centre Commercial St Georges
Passage St Jérôme, Galerie Windsor,
12 rue M. Fontvieille - 31000 Toulouse
TEL : (16) 61 12 36 05



LE MEILLEUR DE
LA JAPANIME ...

GAGNE DES LOTS
D'ENFER
SUR LE
36 15 GOODIES
9.95 INT/MIN

...et n'oublie pas le
catalogue SAMOURAI,
disponible contre
15 Frs en timbres





BIENVENUE
DANS LA
RÉALITÉ

1 À 8 JOUEURS

NBA IN THE ZONE

NBA IN THE ZONE
LE BASKET EN XXL



36.15
Ludi Games*

*1,29 € / min



*"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NBA IN THE ZONE™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. KONAMI SPORTS SERIES™ is a trademark of Konami (America) Inc. Les insignes des équipes de la NBA et la NBA sont des marques. Tous les droits de copyright et autre forme de propriété intellectuelle sont la propriété de NBA Properties, Inc. et des équipes concernées. Ils ne peuvent être exploités, en intégralité ou en partie sans l'autorisation préalable écrite de NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

